

CONSOLES

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES

LA GUERRE DES

CONSOLES VOLUME 7

AIDE DE JEU

GT3

à vous les meilleures
caisses !



CONCOURS !

120 PRIX

6 Dreamcast
collector, des
jeux Sonic 2...

Game Boy Color
Deux Zelda
sinon rien !
Les tests complets



Le test exclusif !

Final Fantasy X

Les photos du film !

Les dossiers de l'été

■ Piratage ■ La guerre des consoles
■ Tout savoir sur les métiers des jeux vidéo

LA GUERRE DES CONSOLES VOLUME 7 / FINAL FANTASY X : LE TEST EXCLUSIF
N° 115 - AOÛT 2001 - 35 F. BELGIQUE: 265 FR. SUISSE: 10 FS. ESPAGNE: 1200 PTAS. MAROC: 65 DH. ITALIE: 10 500 L. CANADA: 10 \$ REUNION: 42 FF. ISSN 1162-8863



UN NOUVEAU MILLÉNAIRE D'AFFRONTEMENTS

COMMENCE LE **5 OCTOBRE**

25 lieux à explorer, 160 étoiles à collectionner,
135 objets à utiliser et 80 badges à découvrir et à combiner

UN RPG GIGANTESQUE EN 2D 1/2



Sommaire

CONSOLES+

RÉDACTION • PUBLICITÉ

43, rue du Colonel Pierre-avia
75754 PARIS Cedex 15
Tél.: 01 41 86 16 00

Fax rédaction: 01 41 86 17 67

Fax pub: 01 41 86 16 92

Pour obtenir directement votre correspondant,
remplacez les quatre derniers chiffres du standard
par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION

Directeur d'édition

Vincent Cousin

Rédacteur en chef

Alain Huyghues-Lacour (AHL)

Secrétariat

Stéphanie Sautreau (16 72)

Rédacteur en chef adjoint

Nicolas Gavet (Niico)

Chef de rubrique

Gia-Dinh To (Gia)

Secrétariat de rédaction

Danièle Stantcheva

Cyrille Baudin, Ivan Gaucher (premier SRI)

Maquette

Virginie Auvertin, Isabelle Lacombe,

Ségolène Maouche, Laurent Cyssau,

Olivier Mourgéon (premier maquettiste)

Ont collaboré à ce numéro

Christophe Kagotani (correspondant au Japon),

Pierre Koch (Toxic), Maxime Roure (Switch),

Karim Lazla (Kael), Julien Franaud (Zano), Ken le stagiaire

PUBLICITÉ

Directrice commerciale

Lara Witochynsky (16 24)

Directeur de clientèle

Nicolas Boulange (18 39)

Chef de publicité

Sophie Bazin (16 32)

Maquette publicité

Dominique Chagnaud

Bureau de Lyon

Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

MARKETING

Responsable marketing

Anne-Sophie Bouvatier (16 45)

Assistante marketing

Annie Perbal (17 55)

Maquette marketing

Denis Berthier

FABRICATION

Chef de fabrication

Roger Grosjean (29 17)

SERVICE ABONNEMENTS

Tél.: 01 64 81 20 23

France: 1 an (12 numéros): 345 F (TVA incluse).

Europe et étranger tarif économique:

1 an (12 numéros): 457 F

(tarifs avion: nous consulter).

Belgique: une fois un an (12 numéros): 3333 FB.

Les règlements doivent être effectués par chèque

bancaire/postal ou carte bancaire

BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Éditeur-locataire gérant: EMAP ALPHA.

Siège social: 19-21 rue Emile-Ducloix, 92150 Suresnes.

Société anonyme. P-06: Arnaud Roy de Puyfontaine.

Principal actionnaire: EMAP FRANCE. Propriétaire: EM-IMAGES.

P-06 et directeur de la publication: Arnaud Roy de Puyfontaine.

Directeur de la publication délégué: Marc Auburtin.

Directeur d'édition pôle: Vincent Cousin.

Responsable administratif et financier: Patricia Faggiano.

N° de commission paritaire: 0405 K73201.

Dépôt légal: à parution. Photogravure: Key Graphic, PPD.

Imprimerie: Torcy Gébécour. 77200 Mennecy-la-Vallée.

Distribution: Transport Presse. EMAP DIFFUSION. Directeur du

département: Jean-Charles Guérault. Directeur adjoint: Dominique

Redon. Responsable diffusion: Marc Picot.

Réserve aux dépositaires de presse:

modifications de service et réassort:

19-21, rue Emile-Ducloix 92284 Suresnes

Cedex. Tél.: 01-41-33-54-29.

La reproduction, même partielle, de tous les

articles parus dans la publication (©

Consoles+) est interdite. Les informations

redactionnelles publiées dans Consoles+

sont libres de toute publicité. Les anciens

numéros de Consoles+ sont disponibles à

Consoles+/Service Abonnements, BP 53,

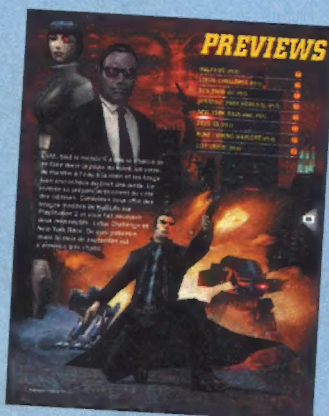
77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8669.



Cet été, comme depuis sept ans à la même époque, vous découvrirez plein de merveilleuses choses dans ce hors-série de Consoles+. Pour le détail des pages, référez-vous à l'ouverture correspondante. Bonnes vacances les kékés !

P. 5

Cette année, pas de vacances pour Kago ! Tekken 4, Onimusha 2, Wild Arms 3, Guilty Gear X... Au pays du Soleil-Levant, comme partout ailleurs, l'été est chaud !

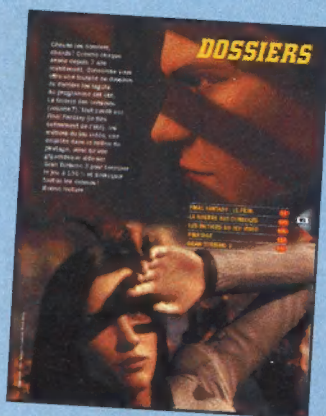


P. 53

Pas de news ce mois-ci, mais des belles previews à consommer sans modération: Half-Life (PS2), Evil Twin (PS2 et DC), Deus-Ex (PS2) ou encore Rune (PS2).

P. 63

Chaque été, Square nous livre un nouveau Final Fantasy: déjà 10 au compteur, et la course n'est pas encore terminée ! À découvrir également, deux nouveaux Zelda sur Game Boy Color, ainsi qu'une foule de jeux PS2, Dreamcast et Game Boy Advance. Gare aux coups de soleil !



P. 93

Déjà le septième épisode de la guerre des consoles ! Le temps passe et les consoles avec... Pour ce numéro, AHL fait le point sur l'année écoulée et, telle Madame Soleil, donne ses prévisions pour l'année à venir. À découvrir aussi, un dossier sur le film Final Fantasy (sortie le 15 août), une gigantesque aide jeu pour Gran Turismo 3, une enquête sur le piratage, ainsi qu'un dossier consacré aux métiers du jeu vidéo.

Édito



Alain Huyghues-Lacour

Comme chaque été, nous nous offrons un peu de fantaisie en réalisant un numéro de Consoles+ pas tout à fait comme les autres. Vous n'y retrouverez pas les rubriques habituelles, comme les tips, le courrier ou les news qui laissent la place à des dossiers. En plus du désormais traditionnel rapport annuel sur la guerre des consoles (déjà la septième édition !), vous trouverez de gros dossiers qui devraient vous intéresser. Niico a rencontré beaucoup de monde pour faire le point sur les métiers du jeu vidéo (en tout cas, il a beaucoup discuté avec de charmantes attachées de presse !). Zano s'est intéressé au monde de la piraterie et a passé un temps incroyable pour découvrir toutes les caisses cachées de Gran Turismo 3. Quant à l'honorable Gia, elle s'est plongée dans le film tiré de Final Fantasy en s'offrant même le luxe d'interviewer le créateur. Kagotani san est présent au rendez-vous avec les plus chaudes previews japonaises. Enfin, vous trouverez quand même des tests dans ce numéro, et je suis certain que vous êtes impatients de découvrir celui de Final Fantasy X. Après vous avoir présenté le menu, il ne me reste plus qu'à vous souhaiter une bonne lecture et un bon appétit.

Alain Huyghues-Lacour

REMERCIEMENTS

à MICROMANIA, POWER GAMES (et le torse poilu de Brandy) et SUNRISE, à Apacabar pour ses logiciels de création graphique, ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Merci aussi à Eliotrope, Gilles (Atari 2600), Danièle (Alice 20) et Séverine (Game Boy Advance).

Couverture: Final Fantasy © Columbia Tristar Films

JOUEZ EN DOUBLE !

- * ROLLER LINK
- Câble link avec enrouleur

- * Pack comprenant un adaptateur multi-joueurs + 3 câbles de liaison
- Se branche sur le port link de la console
- Se clipse grâce à 2 axes de fixation adaptables
- Possède 3 connecteurs pour les câbles de liaison
- Dispose de 3 LED de fonctionnement



- * Loupe grossissante (x1.4 fois)
- * Fonctionne avec 2 piles type AAA (non fournies)
- * Permet de jouer dans l'obscurité
- * Ajustable sous différents angles
- * Différents coloris (violet, bleu, blanc, rose)



- * Chargeur avec alimentation secteur
- Posez, c'est chargé !

- * Coque de protection intégrale avec joystick multidirectionnel et 2 boutons d'action intégrés.
- * Forme ergonomique pour une prise en mains optimale
- * Clapet de protection rabattable sur le verre de la console



- * Radio FM Avec auto-scan et casque stéréo



- * Amplificateur stéréo Profitez du son stéréo de votre console.

- * Batterie en forme de manette - Pour une meilleure prise en mains

Une longueur d'ADVANCE !!!

JAPON

Les Japonais, c'est bien connu, ne prennent jamais de vacances. Pour preuve, ce numéro hors série d'août bourré de previews, de jeux inédits et de nouvelles images des prochains hits : Onimusha 2, Tekken 4, REZ, Guilty Gear X, Mark of the Wolves (le nouveau Fatal Fury sur Dreamcast) et bien d'autres encore. Au pays du Soleil-Levant, c'est certain, on n'est pas encore couché !

ONIMUSHA 2 (PS2)	6
TEKKEN 4 (ARCADE)	10
GUN SURVIVOR 2 (ARCADE)	13
WILD ARMS THIRD ADVANCED (PS2)	14
REZ (DC, PS2)	16
PLAYSTATION AWARDS 2001	18
SEGA PRIVATE SHOW	20
NAMCO PRIVATE SHOW	22
SEGA STRATEGIE CONFERENCE	24
PLAYSTATION 2 PARTY IN SUMMER	28
WAVE RUNNER GP (ARCADE)	30
CRACKIN' DJ PART 2 (ARCADE)	31
CRYSTAL OF THE THE KING (ARCADE)	32
POPOLO CROIS MONOGATARI 3 (PS2)	33
LEGAIA 2 (PS2)	34
VAMPIRE NIGHT (PS2)	36
PARAPPA THE RAPPER 2 (PS2)	38
MARIO KART ADVANCE (GBA)	40
WARIO LAND ADVANCE (GBA)	41
PHALANX (GBA)	41
OGON NO TAIYO (GBA)	42
GUILTY GEAR X (PS2)	44
DEAD TO RIGHTS (PS2)	46
GAROU DENSETSU MARK OF THE WOLVES (DC)	48
METROPOLIS	50



Le 12 juin dernier, la première d'Onimusha 2 avait lieu dans le cadre désormais populaire du Zepp Tokyo à Odaiba. Le scénario du jeu se déroule en 1573, 13 ans après les événements du premier. Sans surprise (car annoncé à la fin du précédent épisode), Onimusha 2 est à nouveau entièrement supervisé par Inafune Keiji. Le développement a débuté en avril 2001. Le jeu reprend nombre d'éléments de son prédécesseur, une habitude chez Capcom.

Pas question donc de révolution, le jeu reste en 2D et propose un système de jeu pour le moment identique. La démo présentée offrait une vitesse d'action bien

plus grande et des combos plus naturels. À la manière d'un Legend of the Dragoon (SCEI), les décors bénéficient de films (Mpeg2?) pour simuler, avec un réalisme incroyable, certains effets comme l'écoulement de l'eau d'une rivière. Ensuite, le jeu se déroule en grande partie de jour, en extérieur: un choix possible, car, contrairement au premier Onimusha, cette suite a été pensée dès le début pour la PS2. La 3D n'a pas été oubliée pour autant. Les persos sont donc en polygones avec un niveau de modélisation semblable au premier volet. On se trouve également confronté à un nombre très similaire d'ennemis (2 ou 3). Mais cette fois, on sera appuyé par un allié qui variera tout au long du jeu et qui

se battra automatiquement, à la vue d'un ennemi. Les effets spéciaux lors des combats ont été renforcés, mais la lumière n'est toujours pas gérée en temps réel. Ce qui n'empêche pas le graphisme d'être impressionnant.

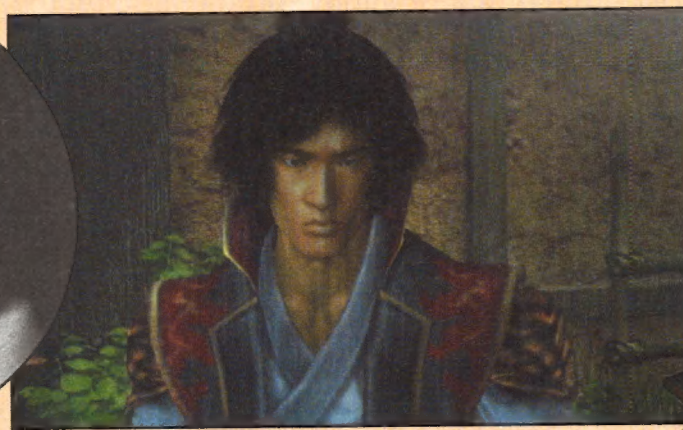
Charismatique

Le héros principal change de modèle. Le premier était inspiré d'un acteur japonais connu. Son successeur le sera aussi mais à la différence que, cette fois, le fameux modèle, Matsuda Yusaku, est décédé... Mort à 39 ans, cet acteur charismatique est depuis passé au stade de la légende. Si les Japonais se souviennent de lui à travers une série télé de la fin des années 70, en Occident, il est célèbre

6

Onimusha 2

Matsuda
Yusaku.



La reproduction est étonnante de réalisme.



Les boss sont encore plus monstrueux.



Nobunaga veut votre tête.



pour s'être illustré dans le film *Black Rain*, de Ridley Scott, dans lequel il incarne un yakuza démoniaque. Inafune a pensé qu'il était intéressant de faire revivre une légende par la magie des images de synthèse. Capcom a travaillé en étroite collaboration avec les proches du défunt pour offrir des animations et une voix aussi proches que possible de l'acteur.

Incroyable

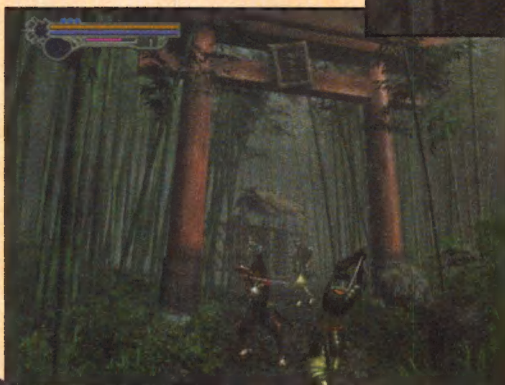
Onimusha, premier du nom, avait été admiré pour son introduction. Sa suite veut faire

aussi bien, malgré un budget largement plus réduit. Du coup, limitant l'envergure de son intro, Onimusha 2 joue plutôt sur le challenge technique avec pour la première fois un travail de motion capture appliqué sur un cheval et son cavalier! Une nouvelle fois, le résultat est incroyable. Capcom est confiant quant à la date de sortie d'Onimusha 2 malgré le peu de temps qu'il lui reste. Un signe supplémentaire que le jeu recycle nombre d'éléments de son prédécesseur.

Kagotani san



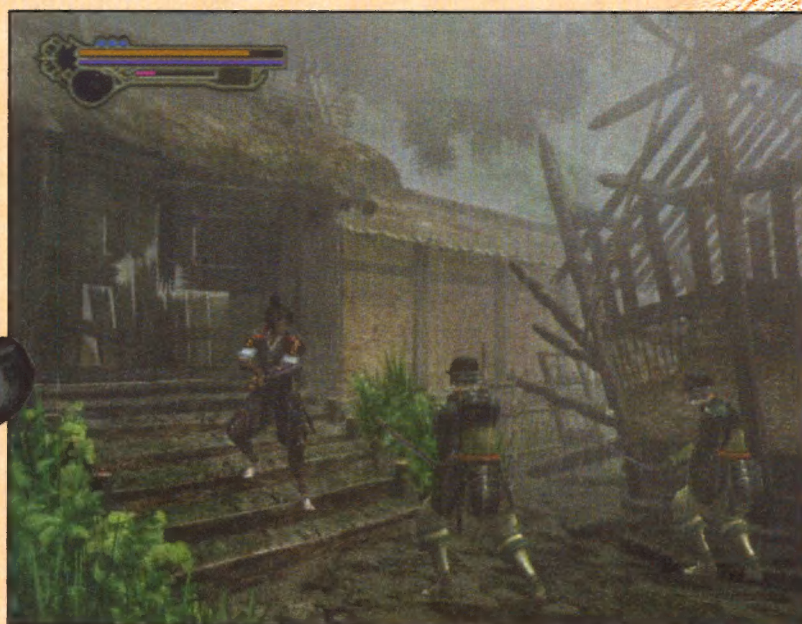
Le village apporte de la vie à ce survival-horror.



L'ennemi arrive par-devant comme par-derrrière.



La 2D reste au menu de cette suite.



La pluie, un des éléments forts de la démo.





Japon

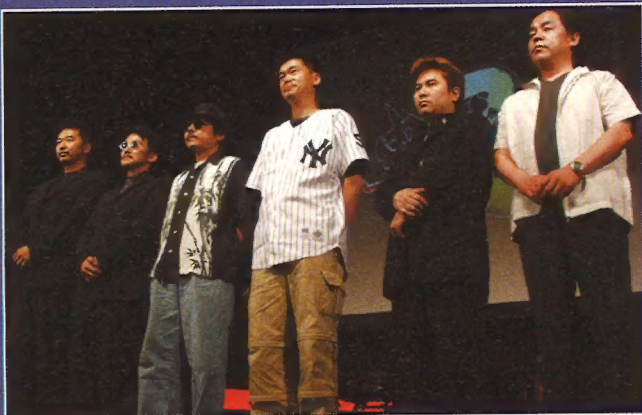
Onimusha 2



Les chevaux sont d'un réalisme jamais atteint.

GENMA ONIMUSHA

Les Japonais ne sont pas emballés par la Xbox, mais alors vraiment pas. Lors de sa présentation, pas une personne dans la salle n'a cru bon poser une seule question sur ce jeu. Inafune a dû y aller du sien pour introduire cette conversion Xbox du premier volet sorti sur PS2.



Genma Onimusha trouvera-t-il son public ?



Votre allié possède un fusil !



Les scènes de jour sont nombreuses.

Inafune Keiji a fait une démo de son jeu, pad en main.



RELOOKEZ VOTRE PORTABLE

08 99 70 20 70

COMPATIBLE: NOKIA-SAGEM-MOTOROLA

SUPER SPEED !!

1. Vous appelez.
2. Vous tapez la réf.
3. C'est téléchargé !

SONNERIES

NOUVEAUTÉS

31012 La pêche aux moules
12197 Oh mon bateau
15026 Maya l'abeille
12005 Oh les filles
13348 Lady Marmelade

TECHNO-DANCE

23046 Daddy DJ
23022 Better off Alone — **ENTRÉE DE LA SEMAINE**
23013 Ecuador
23028 Freestyler
23155 Digital love — **EN EXCLU !!**
23059 Rectangle
23106 I like to move it
23047 Feel the beat
23100 On the move
23018 Oxygène — **REMIX**

RAP-RnB

11046 Belsunce Breakdown
20011 Stan
20169 RnB 2 Rue — **INCONTOURNABLE**
20012 The Next Episode
20008 Real Slim Shady
20059 Elle te rend dingue
30009 No woman no cry
30011 Redemption song
20152 Hasta la vista
20044 Ghetto superstar

SÉRIES CULTES-CINÉMA

10053 K2000
15030 Fragglerock
10009 Happy Days — **NEW !**
11023 Le Flic De Beverly Hills
11045 Pulp Fiction
11015 Le Parrain
11041 La Guerre des Etoiles
15018 Capitaine Flam
10048 L'île aux enfants — **COLLECTOR !**
15017 Chapi Chapo

SPÉCIAL ÉTÉ

18012 Samba del Rio
33005 Nescafé
18007 Girl From Ipanema
18005 Si J'étais Riche — **TOP FRANCE**
18006 Fiesta Mexicana

NOUVEAU !
Logos
Cartes Postales

**FAITES UNE
BLAGUE A
VOS AMIS**

BIG LOGOS



73078



71117



71138



73002



71058



51006

52011



52005



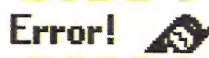
52002



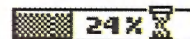
79010



51054



52004



52001



52006



52000

SON LOGOS

RETROUVEZ + DE 4000 LOGOS ET SONNERIES AU **08 99 702 902**

et sur www.planetesms.com & sur le **3617** [planetesms](http://www.planetesms)

+ 0901 902 945

4,23CHF/mn

+ 0903 40 417

458EF/mn

Logos et sonneries pour NOKIA série 3xxx, 6xxx, 7xxx, série 8xxx sauf 8110i (sonnerie seule), série 9xxx. Logos: 5xxx. Sonnerie: 8110i. Logos grand format: série 3xxx, 6210, 6250, 8210, 8850, 8890. Sonneries pour SAGEM MC9xxx. Sonneries pour MOTOROLA: Accompli A008, Timeport 250+260, V50, 51, 100. PHILIPS, PANASONIC, ALCATEL, ERICSSON, SONY: fonctionne pour les modèles bénéficiant de la fonction composition ou personnalisation de sonneries. Liste des sonneries compatibles disponibles sur www.planetesms.com ©123MM-RC413759538-0899:3,83f/appel+2,21f/mn-3617:5,53f/mn

Le bras de fer est engagé avec Virtua Fighter. Sega et Namco tiennent chacun leur salon privé avec des versions jouables de leur hit respectif. Pas de doute, fin juillet, les marions vont se distribuer par volée! Tekken 4 a mis du temps. Le premier vrai Tekken développé à base de technologie PS2 (carte System 246 compatible PS2) s'apprête à ouvrir le bal des châtaignes fin juillet. Eh oui, Namco, tout comme Sega, ne donne pas de date précise. Si en public tout le monde est gentil, en coulisse, les deux éditeurs se méfient. En effet, inutile de dire que les deux jeux sont très

attendus et qu'ils représentent non seulement un très gros investissement mais une source de revenu vitale.

Conservateur

Que dire de la version jouable de Tekken 4 proposée lors du salon arcade privé de Namco? Tekken 4 est conservateur, tout



L'anti-aliasing est abandonné pour un affichage VGA.

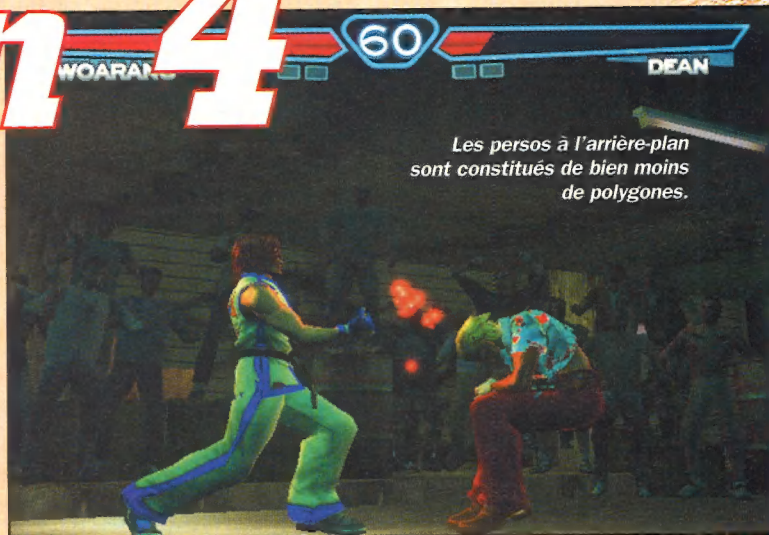
comme son rival VF4. Il se joue en effet comme le troisième volet. On n'est donc pas du tout surpris, ni pris au dépourvu. Au contraire, on rentre tout de suite dans le vif du sujet, en se remémorant les combos et les

coups des volets précédents. Les stages, entièrement en 3D, offrent du piment, avec, notamment, des murs. Parfois, on se trouve assez éloigné de toute bordure, aussi il faut parfois se déplacer pour tirer avantage de

Tekken 4



Le relief est bien géré, mais ne semble malheureusement pas avoir d'impact majeur sur le combat.



Les persos à l'arrière-plan sont constitués de bien moins de polygones.

VIRTUA FIGHTER 4

L'équipe de VF4 était venue pour tester son concurrent. Le chef du projet, Kataoka san, en a profité pour nous révéler que le développement venait juste de se terminer. Il ne restait apparemment plus que quelques jours de travail à passer sur le jeu en ligne. Ensuite, le travail sur la conversion PS2 débiterait. Sur ce point, il est très partagé, conscient que de gros sacrifices devront être consentis pour faire tourner le jeu sur la console de SCEI, dont le niveau de puissance est largement insuffisant comparé à la Naomi 2. Malgré tout, Kataoka était optimiste et pensait y arriver dans les temps. Une équipe a été placée sur la PS2 pour la décortiquer et évaluer ses limites, alors que le développement de VF4 allait bon train.



Kazuya fera-t-il à nouveau parler le démon qui se cache en lui ?

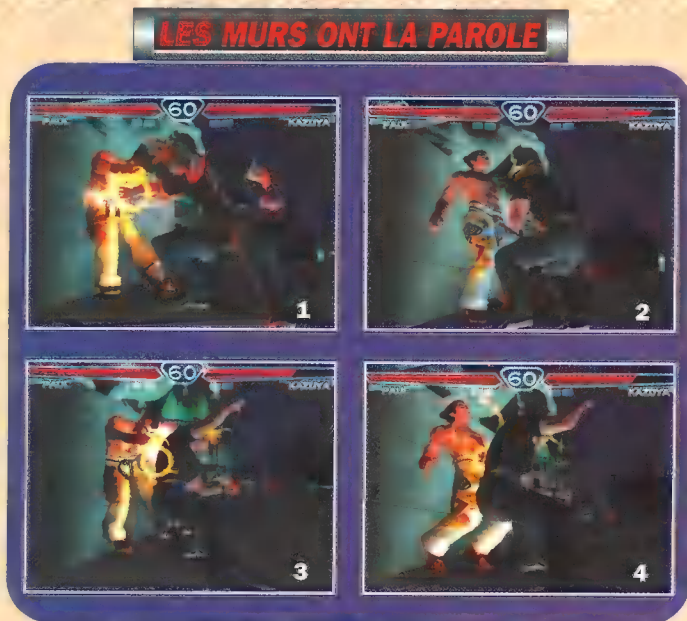
Un exemple de niveau plein de... vide.



son environnement. La superficie et la forme des stages varient. Le relief est géré visuellement, mais ne semble pas avoir d'incidence durant l'affrontement. On regrette aussi que le jeu soit aussi vide ou tristounet ; au point que pour beaucoup d'observateurs, les stages manquaient de vie.

Dans la jungle

On a le choix entre 8 persos au début, mais ce chiffre monterait à 20 en terminant le jeu à 100 %. Les combattants que l'on a pu découvrir marchaient au-dessus du sol ou parfois carrément dedans. Une partie de ce dernier s'effaçait ou tremblait comme si les polygones n'étaient pas solidaires entre eux. Dans le niveau de la jungle, il y a une mare d'eau très réussie, mais dont la sur-



LES MURS ONT LA PAROLE

face ne produit pas (ou vraiment trop peu) d'éclaboussures quand on marche dedans. Du coup, on a l'impression d'évoluer dans de l'huile. Un effet de miroir – très remarqué – appliqué sur le sol réfléchissait parfaitement l'environnement, mais pas les persos en action.

4 vs 4

Certes, ce n'était qu'une démo et Namco se privait bien d'en révéler son niveau de réalisation. À ce stade, Tekken 4 se rapproche de Virtua Fighter 3, mais reste loin de rivaliser avec Virtua Fighter 4, lequel bénéficie de toute la puissance de la Naomi 2.

Les fans de la série ne seront ni surpris ni déçus, ils connaissent déjà le soin apporté par l'éditeur sur ses titres phares précédents. Cela dit, il est sûr que Virtua Fighter 4 sera un concurrent difficile à surpasser dans les salles d'arcade. En son temps, Tekken 3 avait su tirer son épingle du jeu face à Virtua Fighter 3, déjà ! Namco devrait une nouvelle fois réussir un beau coup. Sur console, le duel sera certainement plus équilibré. Reste à savoir quelle surprise nous réserve l'AM2. Sega a déjà prouvé sa grande maîtrise de la console de SCEI (voir Vampire Night ou Rez). Tekken 4 et VF4 sur PS2 devraient pointer le bout de leur nez vers la fin de l'année au plus tôt.

Kagotani san



Des stages à l'intérêt inégal.



Law n'a rien perdu de sa superbe, au contraire.





Japon

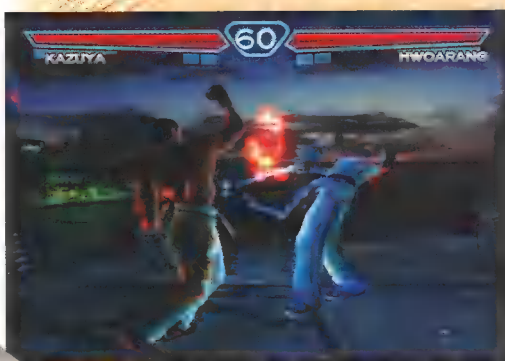
Tekken 4



Steve est le nouveau gros balèze de ce Tekken 4.



King fait un peu plus humain.



Le fond est, bien sûr, une photo.

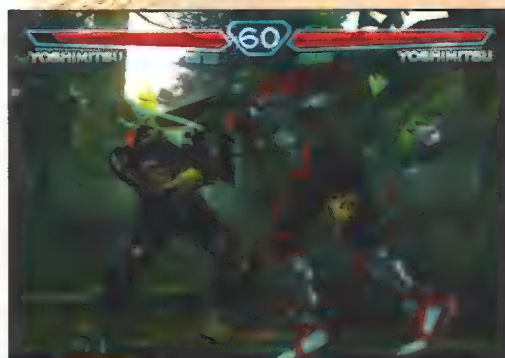


Enfin des barrières !



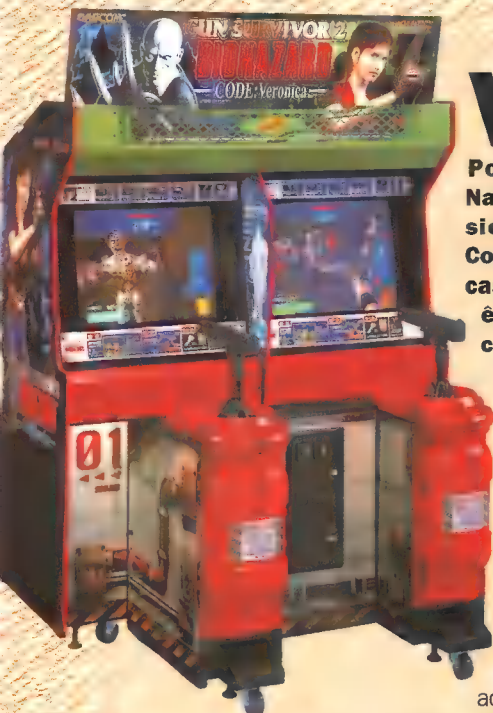
Courage, fuyons !

Yoshimitsu ressemble de plus en plus à un insecte.



DANS TA FACE!





Une première qui devrait avoir des suites...

Vous vous souvenez du premier volet sur PS ? Non ? C'est normal... Pour se faire pardonner, Namco a réalisé cette version arcade basée sur le Code: Veronica de la Dreamcast. Gun Survivor 2, sans être la suite de son prédécesseur, veut relever le défi. Il tourne sur la carte Naomi basée sur la technologie Dreamcast. Tout le jeu repose sur une arme, attachée à la borne qui, telle une croix de direction standard, permet de se mouvoir dans des décors en 3D. Les trois boutons placés sur l'arme gèrent les différentes actions du joueur : tirer, utiliser un item ou agir sur un élément du décor. Le jeu se com-



Le temps est limité !

La carte est très pratique.



porte tel un Bio Hazard classique : on se déplace de pièce en pièce avec des séquences de « portes » entre chacune d'elles.

On recycle

Capcom est décidément le roi du recyclage... Niveau items, on a droit à des troussees de soin ou des clés (certaines portes sont fermées). En plus de son pistolet de base, on trouvera un magnum, un fusil à pompe ou un fusil d'assaut.

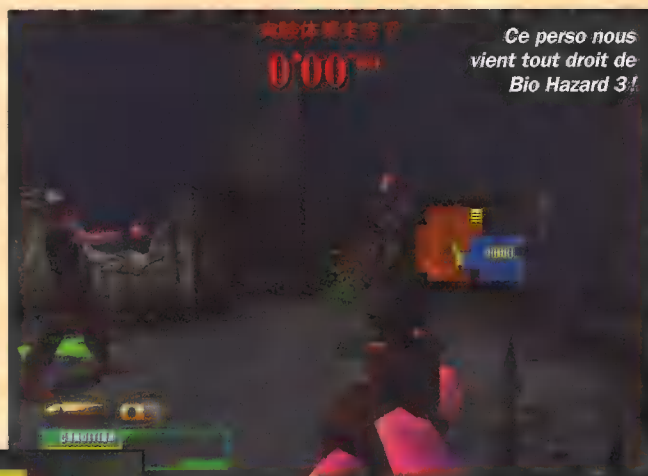
Une petite carte en coin d'écran indique votre position ou celle de votre coéquipier. Car, en effet, on peut y jouer à deux : Claire Redfield et Steve Burnside. Peut-être même y aura-t-il des personnages cachés... Comme de coutume, un boss garde la fin de chaque niveau. Par moments, on devra

Gun Survivor 2

13



Le boss a été plombé ! Au suivant !



Ce perso nous vient tout droit de Bio Hazard 3 !

aussi actionner des mécanismes ou faire face à des énigmes très basiques. Enfin, on disposera de deux vues : de derrière ou plein écran subjectif, à la Quake.

Sur PS2 ?

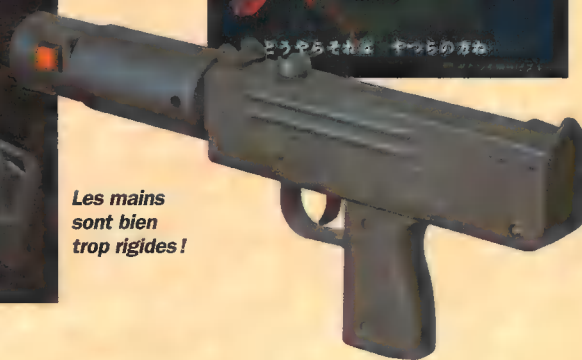
Niveau réalisation, le jeu ne se démarque pas trop de l'original sur DC. L'animation est correcte, sans atteindre le niveau d'un Quake. À la vue de l'arme de la borne et du système de déplacement introduits dans ce Gun Survivor 2, une éventuelle conversion sur PS2, tirant parti du Guncon 2, est à prévoir. En effet, les graphismes n'utilisent pas la pleine puissance de la Naomi. De plus, il est dommage que les mains de son personnage, en vue plein écran, soient si rigides. Quake fait largement mieux. Pour ses débuts en arcade, cette adaptation de Bio Hazard est assez convaincante, mais elle aura fort à faire avec House of the Dead 3 et Vampire Night.

Kagotani san



Les cinématiques ont été refaites.

Les mains sont bien trop rigides !





SCEI met un soin particulier à fournir sa console en RPG, genre roi au Japon. Il est vrai que pour le moment, la PS2 n'était pas trop pourvue en la matière. Pour arriver à ses fins, SCEI prépare des conversions de ses séries PS les plus populaires. Les premiers à faire le grand saut seront Poporo Cross Monogatari 3, Legaia 2 et ce Wild Arms 3. Wild Arms, troisième du nom, offre un visuel très stylisé. Il reprend, en gros, la mode des polygones manga, le « cell shading », mais leur applique un nouvel effet, le coup de crayon. Les graphismes deviennent, du coup, plus chaleureux.

Sushis bolonaises

Le monde de Wild Arms 3rd Advanced est un mélange

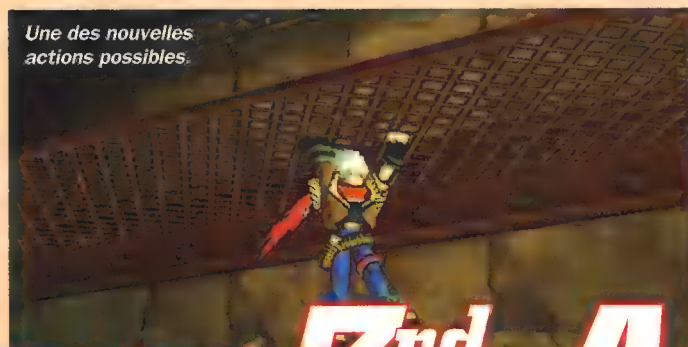
d'Europe du XIX^e siècle et de Far West. Le joueur forme une équipe de quatre aventuriers ; il pourra en modifier la composition à loisir au fil des rencontres (rappelons que les versions précédentes ne géraient que trois persos). Tout comme Poporo Cross Monogatari 3, ce jeu est clairement orienté vers les jeunes et les débutants dans le RPG. En effet, tous les dialogues seront non seulement parlés, mais aussi sous-titrés. Mieux, tous les kanjis seront détaillés phonétiquement, par l'utilisation de katakanas (« hiragana », avis aux connaisseurs !), pour que les plus jeunes Japonais puissent jouer sans être bloqués par des kanjis trop compliqués. La bande sonore est basée sur des thèmes empruntés aux westerns spaghetti. De plus, le jeu devrait offrir un système

de combat refondu pour l'occasion, mais aucun détail n'est actuellement encore disponible à ce sujet. Une jauge de force se remplira, au fil des attaques accomplies ou encaissées. Pleine, elle donnera accès à des coups spéciaux appelés « force abilities ». Les personnages pourront en apprendre de nouveaux au cours de l'aventure. Le héros aura la possibilité de se suspendre sous une plate-forme pour se déplacer sans être repéré, ou pour atteindre un lieu difficile

d'accès. Le déroulement des batailles ne devrait pas obéir au schéma classique, à la Final Fantasy. En effet, les combattants (ennemis compris) se déplaceront sur l'aire de combat un peu à la manière de Grandia sur DC. Là aussi, on attend plus de détails prochainement. Les donjons seront remplis de pièges et de mécanismes qui demanderont une bonne maîtrise du joystick analogique. Le tout rappelle un peu l'ambiance d'Indiana Jones.

Kagotani san

Une des nouvelles actions possibles.



Wild Arms 3rd Ad



Des pièges à la Indiana Jones !



Un effet « crayon » qui rend le tout chaleureux !



Un lieu rêvé pour trouver des trésors !

Ça se castagne dans tous les coins !



SCEI

FIN 01

La boussole indique votre direction.



Des énigmes très basiques.



Des ennemis plutôt réussis...



vanced

15



SCEI a fait un beau travail graphique !

ヴァーニア	クライブ	ジェット	ギャロウズ
HP 40 / 40	HP 125 / 125	HP 90 / 90	HP 100 / 100
MP 40	MP 125	MP 90	MP 100

On vous défie sur le toit du train !



Des coups
spéciaux
efficaces !



Des cinématiques très stylisées !



Connu initialement sous le nom de K-Project. Rez est la dernière création de Tetsuya Mizuguchi (Sega Rally, Manx TT, Space Channel 5, etc.). Un jeu qui va en surprendre plus d'un ! « Je veux faire un jeu qui fasse que les gens se sentent bien » explique Tetsuya Mizuguchi, président d'UGA et producteur du projet. Rez est bien sûr un shoot qui vous met aux commandes d'un vaisseau contre une horde d'ennemis. Ces derniers sont des virus informatiques qui ont mis à genoux tout un réseau, et vous, sorte d'antivirus, allez remettre de l'ordre dans tout cela. Vous disposez d'un tir de base, mais aussi de missiles. Ces derniers fonctionnent à la manière d'un Ray Storm, permettant l'acquisition de 6 cibles. Un boss de

fin vous attend au terme de chaque stage, jusqu'à atteindre l'ordinateur central par lequel tout a commencé.

Pas qu'un shoot !

Mais Rez est bien plus qu'un simple shoot them up. À chaque action effectuée, le jeu émet un son particulier : vous lockez un ennemi et vous entendez un certain son, vous en lockez plusieurs d'un coup et vous avez droit à un autre son, et ainsi de suite... Les possibilités sont immenses et les sons disponibles dans le jeu se comptent par centaines. En cours de stage, l'ensemble de vos actions produit une musique, la vôtre ! Le jeu fournit un rythme de base en fond qui variera à mesure que vous progressez. Mizuguchi a passé un temps fou à collecter des

sons produisant un sentiment de bien-être chez l'auditeur. En cours de route, vous pouvez collecter des bonus. L'un d'entre eux permet d'évoluer pour acquérir une forme plus avancée, passant du fil de fer à des textures réalistes. On peut stocker jusqu'à 8 bonus de ce type. À chaque évolution, la librairie de sons change également !

La chance aux chansons

En plus du vaisseau, on peut sélectionner un humanoïde. Ce dernier, en évoluant, pourra accéder au chant. Chaque action se transforme alors en un échantillon vocal. Un deuxième bonus permet de se téléporter au stage suivant. Un autre encore donne droit à une bombe permettant de nettoyer l'écran (on peut en accumuler

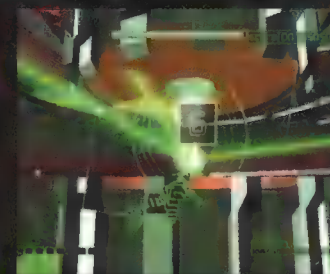
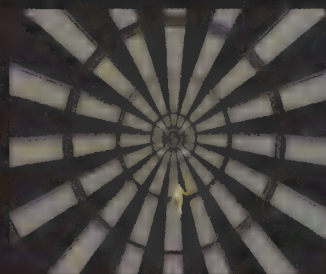
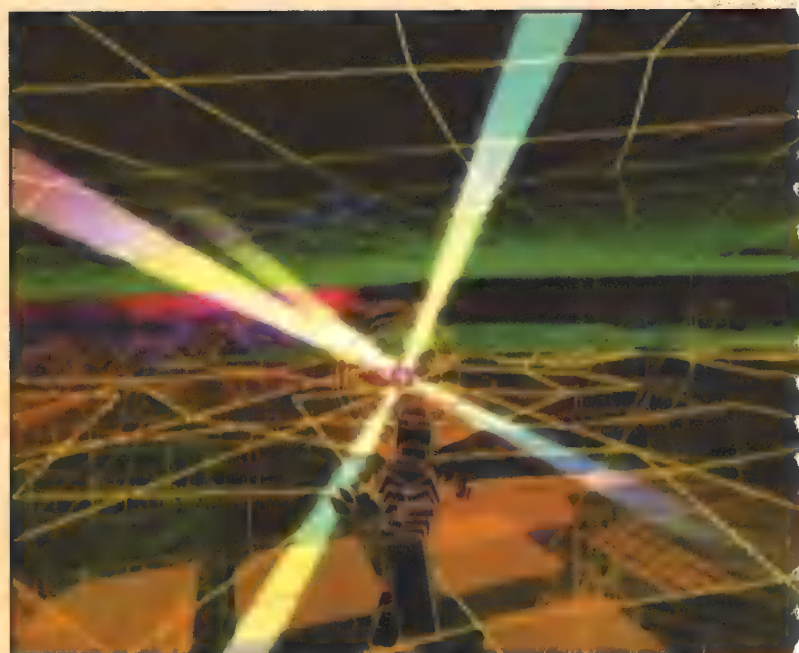
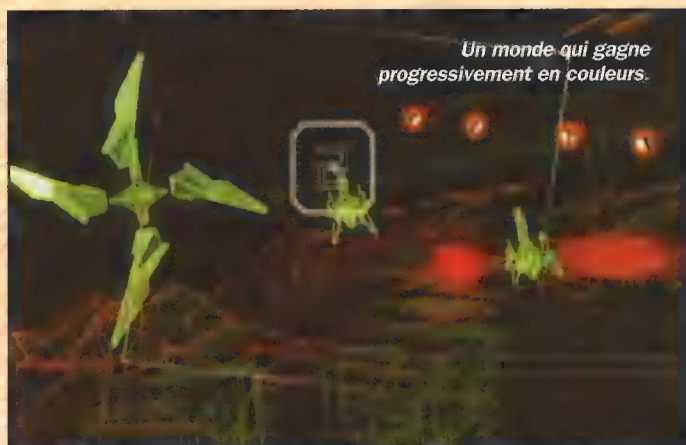
jusqu'à 6)... Il existe 6 mondes de base, mais 3 autres supplémentaires seraient disponibles par la suite. Chacun de ces mondes possède son thème principal. Du plus, on devrait pouvoir débloquent 2 autres types d'appareils en plus du vaisseau et de l'humanoïde.

Un jeu très zen...

Il est vraiment difficile de décrire ce jeu. Mizuguchi a cependant une image explicite pour parler de son bébé : « Imaginez que vous vous trouviez au bord d'un grand lac. Vous prenez une pierre et vous la jetez dans l'eau. Cette action produira un son donné, un effet sur la surface et une lumière d'une certaine couleur. Vous trouverez cela cool et déciderez de jeter plus de pierres, et parfois plusieurs en même temps. Cela

Rez

Vous avez déclenché une téléportation.



Les boss sont d'une grande originalité, assez rare dans le genre.

UGA

OCTOBRE 01

produira un spectacle son et lumière incroyable et vous ne vous en lasserez pas. Au bout du compte, vous resterez des heures ».

On aime... ou pas !

Le design de l'ensemble est extrêmement réussi. L'action est prenante, mais surtout, l'expérience est vraiment unique. Bien sûr, Rez fait partie de ces jeux qu'on aimera à la folie, ou pas du tout. En plus de la DC et de la PS2, il devrait débarquer en arcade dans une version agrémentée d'un système de sons incluant les vibrations, pour rendre l'expérience encore plus unique.

Kagotani san

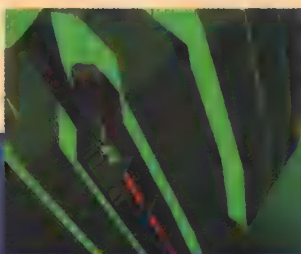
Tetsuya Mizuguchi est le directeur d'UGA (une des sociétés du groupe Sega), et producer, entre autres, de Rez.



On a parfois des passages à la Panzer Dragoon.

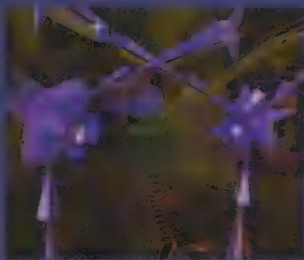
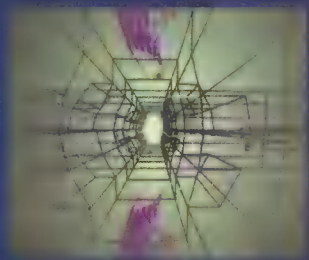
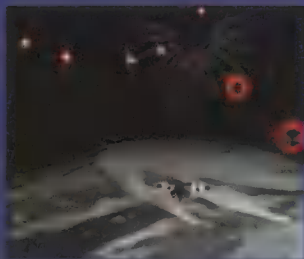


Vous pouvez locker jusqu'à six ennemis.



PLEIN LES YEUX !

Un concept de jeu original et assez étrange, plutôt difficile à expliquer, mais une expérience qu'il faut vivre directement pour comprendre exactement de quoi il s'agit. Sans doute l'un des jeux les plus étonnants de l'année.



Le 11 juin dernier, comme à son habitude, SCEI a procédé à la remise des PS Awards, l'équivalent des Oscars d'Hollywood. Le but est de couronner les meilleures ventes PS et PS2 sur l'année écoulée.

Pour le résultat des Awards, je vous renvoie à l'encadré. Certes, les chiffres paraissent parfois gonflés lorsqu'on connaît ceux fournis par les différents circuits de distribution, mais ils donnent tout de même une idée assez juste de la situation. Le plus important est de voir que la PS2 supporte de plus en plus de hits. Cependant, le haut du classement de ces Awards était toujours occupé par des jeux PS. Parmi eux, Dragon Quest VII dépassait les 4 millions.

Un nouveau record de ventes à la sortie d'un jeu au Japon, jusque-là détenu par le même Enix avec son Dragon Quest III. Le message pour SCEI était d'une grande importance: la PS peut faire jeu égal, voire mieux que Nintendo en termes de popularité. Un résultat très positif pour le monde PS.

Du reste SCEI, pour marquer d'une pierre blanche ce succès, avait créé un prix spécialement nommé "Quad Platinum".

Square vs Enix

SCEI a eu un mal fou pour "raccommoder" Square et Enix, vu la passe d'armes à laquelle les deux éditeurs concurrents s'étaient livrés au moment de la sortie de leurs hits respectifs en 2000. On attendait égale-

ment une baisse du prix de vente de la PS2... Ce sera le cas dès fin juin: la PS2 devrait donc passer de 39800 à 35000 yens (soit 2135 F). Quant au développement du jeu en réseau pour la PS2, rien n'a été expliqué, à la grande déception de Square. Mais malgré tout, l'éditeur continue à développer FFXI et FFXII sur cette base. Enfin, Enix a émis des doutes quant au maintien de la PS/PS2 comme plates-formes pour le futur Dragon Quest, évoquant plutôt la Game Cube. En tout cas, avec une gamme enfin à la hauteur de la machine pour cette fin 2001, les prochains Awards seront enfin centrés sur la PS2 et la page PS pourrait bien être enfin tournée.

Kagotani san



Ken Kutaragi, le PDG de SCEI, n'avait pas d'annonce particulière à faire.

PS Awards 2001

18



Dragon Quest VII, la star incontestée.



Tout le petit monde de la PS était présent.



Un strip show qui n'a pas été du goût de tout le monde.

LES GAGNANTS SONT...

Gold (500 000 exemplaires)

- The Bouncer (Square / PS2)
- Code Veronica Complete (Capcom / PS2)
- Gekikukan Prokyu (Square / PS2)
- Jinsei Game II (Takara / PS)
- Pachislo Aruze Kingdom 2 (Aruze / PS)
- Pachislo Aruze Kingdom 4 (Aruze / PS)
- Super Robot Taisen Alpha (Banpresto / PS)
- Super Robot Taisen Alpha Gaiden (Banpresto / PS)
- Tekken Tag Tournament (Namco / PS2)
- Tales of Eternia (Namco / PS)

Platinum (1 million d'exemplaires)

- GT3 (SCEI / PS2)
- Onimusha (Capcom / PS2)
- Simple 1500 series Mahjong (D3 / PS)

Double Platinum (2 millions d'exemplaires)

- Final Fantasy X (Square / PS)

Quad Platinum (4 millions d'exemplaires)

- Dragon Quest VII (Enix / PS)

User's choice (vote de 800 000 joueurs selon SCEI)

- Final Fantasy X (Square / PS)

BANC D'ESSAI COMPARATIF 07/2001
Jouez-vous seul(e) ou avec **astuces**?

sans astuces

COINCÉ

J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU

AÏE, UN MOT DE PASSE

'RAME CETTE CAISSE

AÏE, LE BOSS

ZUT, J'AI PAS LA CLÉ

TROP DUR CE PERMIS

PLUS DE MUNITIONS

DUR À BATTRE, LUI

2 CIRCUITS, C'EST TOUT?

avec astuces

DÉCOINCÉ

OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!

AH MAIS JE LE CONNAIS!

TIENS? UN TURBO!

EXPLOSÉ, LE BOSS

LA PORTE EST OUVERTE

ÇA ALORS, 'EU SANS FORCER!

AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?

DÉSINTÉGRÉ, LUI

YES! 5 CIRCUITS SHADOW

3615 astuces®

☎ 08 92 68 32 64

GAGNEZ
**PLAYSTATION 2
+PORTABLE+GT3**
sur les: 3615 ASTUCES ou 08 92 68 32 64.

ASTUCES, CODES, TIPS, DE 2 000 JEUX
SOLUTIONS COMPLÈTES DE 350 JEUX
JEUX CONSOLES ET PC
MISE À JOUR IMMÉDIATE
PREVIEWS EN DIRECT DU JAPON 🇯🇵

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les

coups qui font mouche ou le code du circuit caché, **astuces®** est à votre service **7j/7, 24h/24**: par minitel - **3615 astuces** - ou téléphone - **08 92 68 32 64**.

Sega dit oui à l'arcade ! Récemment, le Japonais a réaffirmé sa présence et son implication forte dans le secteur de l'arcade pourtant très décrié en ce moment. Sega a, en effet, confirmé le développement en cours de la Naomi 3. VF4 et VOF devraient aider à renforcer la présence de Sonic sur ce marché. Outre des jeux déjà connus, Inu no Sanpo et Alien Front Online de Wow Entertainment, Virtua Fighter 4 et Virtual On Force constituaient les attractions principales de cette édition du salon arcade privé de Sega.

Virtua Fighter 4

Référence du jeu de combat 3D au Japon, Virtua Fighter 4 voit enfin arriver une suite à VF3

après 5 ans d'attente. La version proposée était entièrement jouable, avec en prime une configuration network via un TA ISDN. Aux commandes, on se rend rapidement compte que VF4 est très conservateur, basé fortement sur son prédécesseur, le bouton Escape en moins. Aussi, les fans se sont rapidement mis à l'œuvre. Techniquement, le jeu est très bien fini, sans aucun bug notable. Il est vrai que AM2 avait mis le paquet sur ce projet, véritable vitrine de la société. AM2 révélait qu'il restait encore un peu de travail sur le mode en ligne et quelques finitions à apporter au jeu. Sans être révolutionnaire, le résultat visuel est grandiose. Une sacrée démonstration, qui fait suite au plébiscite de son

test grandeur nature de mai, établissant un record au sein de Sega.

(Virtua Fighter 4, AM2, fin juillet)

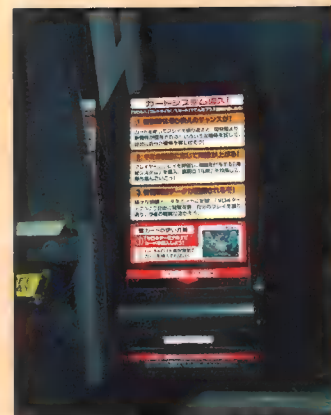
Virtual On Force

Moins populaire que Virtua Fighter, Virtual On n'en reste pas moins un poids lourd de l'arcade japonaise, ne quittant jamais le top 5 des jeux d'arcade les plus populaires. Après de multiples évolutions, Hit Maker frappe fort pour assurer la pérennité de la série. Cette version « Force » joue sur le mot « Fourth » pour mettre l'accent sur la possibilité de jouer à 4. Le test effectué à Shinjuku fut un grand succès. Le jeu est compatible avec la fameuse carte électronique qui tend à devenir un véritable standard au sein du groupe

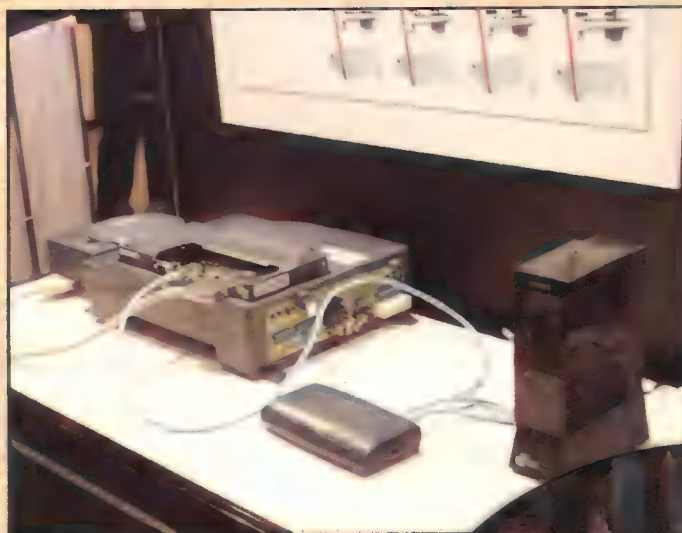
Sega. Pour le salon, Virtual On Force était, du reste, arrivé en force, avec des bornes version Deluxe en deux coloris (noir et blanc), correspondant à 2 équipes. En effet, rappelons que le jeu propose pour la première fois une confrontation à 2 contre 2. Un écran plasma géant au centre diffusait en direct le combat en cours.

(Virtual On Force, Hit Maker, NC)

Kagotani san



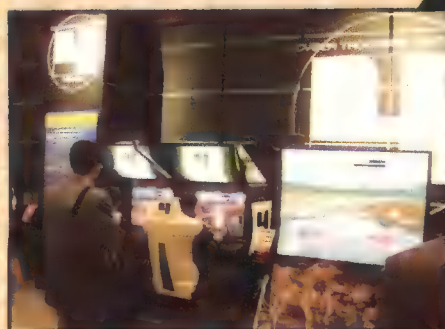
VOF dévoilait son lecteur de carte.



La Naomi 2 est reliée à un réseau ISDN.



Les parties furent frénétiques !



Un écran géant retransmettait l'action.



Les salles ont commandé du VF4 en masse.

VF4 s'attaque aux parties sensibles.

Sega Private Show



VF4 joue la carte du network.



VF4: les grandes retrouvailles virtuelles ?



Virtual On Force, la puissance quatre !

VF4 Character Access Card

◀ IN
VF4 CHARACTER ACCESS CARD

VIRTUA FIGHTER 4
バーチャファイター4

Virtua Fighter 4

Original Game © SEGA © SEGA/CRI 2001

ACCESS CODE

0123 4567 8901 2345

CHARACTER CHECK LIST	■ ACR
■ AOKI	■ JACKY
■ LAB	■ LEI-FEI
■ SARAH	■ SHUN
	■ VANESSA
	■ RAGE
	■ PAJ
	■ ROLF

●このカードは「バーチャファイター4」専用カードです。●折曲がり防止のために折りたたみしないでください。●カードの紛失、盗難、破損、及びカードデータ破損の際は、当社は一切の責任を負いません。●現金で買えません。●画面の指示がないときにカードを読み替えるときは、一度「リセット」ボタンを押して使用しなくなります。●1枚のカードは1人のキャラクターのみ使用可能で、●盗難に備えて必ずカードを大切に保管してください。●このカードでプレイしたデータはVF.NETで見ることが出来ます。●VF.NETについてはカード購入店舗の案内等で確認ください。●お問い合わせはカード発行店へお願いします。

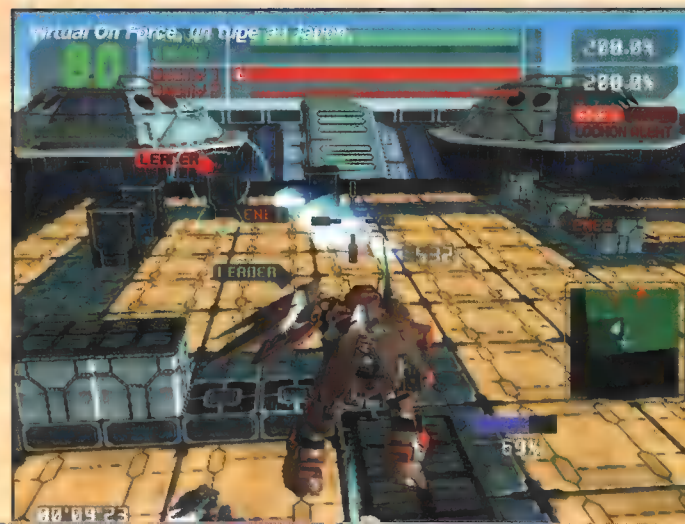
SEGA

Sega est en train de généraliser son système de carte électronique à toutes ses nouveautés arcade (VF4, VOF, Club Kart). Cette carte s'insère dans un lecteur intégré à la borne. Le jeu y sauvegarde les données relatives aux personnages du joueur. Elle peut aussi permettre d'accéder à des options cachées du jeu. Au dos de la carte se trouve un numéro personnalisé. Via son téléphone portable, on peut alors accéder aux infos stockées sur ladite carte. Dans le cas de Virtua Fighter 4, on aura aussi droit à une foule de services visant à créer une véritable communauté VF.

◀ IN
VF4 CHARACTER ACCESS CARD

Virtua Fighter 4

Original Game © SEGA © SEGA/CRI 2001



Comme Sega, Namco a l'habitude de tenir son salon privé arcade chaque année. Outre quelques petits jeux, force est de constater que le menu principal du jour n'était autre que **Tekken 4**. On passe sur Gun Survivor 2 et Tekken 4, détaillés plus loin dans ce numéro. Aux côtés de ces deux titres, qui constituaient la principale attraction de cette édition 2001, on trouvait quelques petits jeux sympas, bon marché. Parmi eux, il y en avait un qui sortait du lot, un dénommé Honnehakennki (été 2001) qui n'est autre qu'un détecteur de mensonge.

La vérité si je mens

Ce jeu d'arcade tourne sur le fameux logiciel Truster, développé par une société israélienne pour le compte de l'armée. Il est

Le dernier jeu Naomi de Namco ?



aussi disponible sur PC. Il existe plusieurs sets de questions. On en sélectionne un, ou bien on choisit un mode libre : le jeu va alors tirer au hasard des questions parmi celles qu'il a en mémoire. On y répond en parlant

dans le combiné d'un téléphone. Le jeu analyse le son de la voix pour déterminer si la personne ment ou non, et si oui, à quel degré. En mode solo, on relie son téléphone portable à la borne. À deux, chaque joueur uti-

NAMCO VS SEGA

Il est clair que Namco, au milieu de ses difficultés actuelles, ne peut rivaliser avec Sega. Cela se voit clairement dans la confrontation entre Tekken 4 et Virtua Fighter 4. Néanmoins, c'est dans ce même contexte que le Japonais a été capable de pondre des titres forts, et bon marché, comme le fameux Mr Driller.

lise l'un des deux combinés de la borne. En fin de partie, le jeu imprime un rapport sur une feuille couleur où seront indiqués en outre le degré de confiance exprimé en pourcentage ainsi qu'un conseil délivré par le jeu. Voici donc un titre qui change et qui prend, bien sûr, toute sa pleine mesure à deux. Cela devrait lui assurer un succès au Japon auprès des couples (« T'étais où, hier soir ? »)...

Kagotani san

Namco Private Show



Les premiers goodies Tekken 4.

Des petits jeux pour contenter tout le monde.



Tekken 4, enfin jouable !

HONNEHAKENKI

Honnehakennki devrait bien marcher au Japon.

Deux combinés et la place pour un portable au centre.



- PARIS/ST LAZARE**
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320
- PARIS/JUSSIEU**
40 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59 ou 01 46 33 68 68
- PARIS/ST MICHEL**
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55
- PARIS/VICTOR HUGO**
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55
- PARIS/VAUGRARD (15)**
365 rue de Vaugrard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688
- CHELLES (77)**
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10
- ORGEVAL (78)**
C. Ciel Art de Vivre Niv. 1
Tél : 01 39 08 11 60
- VERSAILLES (78)**
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51
- VELIZY (78)**
37 avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500
- CORBEIL (91)**
C. Commercial VILLAGE A6
91813 VILLAGE
Tél : 01 60 86 28 28
- ANTONY (92)**
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666
- BOULOGNE (92)**
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08
- LA DEFENSE (92)**
C. Ciel Les Quatre Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13
- AULNAY (93)**
C. Ciel Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39
- PANTIN (93)**
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321
- ST DENIS (93)**
C. Ciel St Denis Basilique
6 passage des Arbalétriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01
- DRANCY (93)**
C. Ciel DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36
- CHENNEVIERES (94)**
C. Ciel PINCEVENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939
- CRETEIL (94)**
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Crétail Village)
Tél : 01 49 81 93 93
- KREMLIN BICETRE (94)**
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94400 Kremlin Bictre (ville d'Etat)
Tél : 01 43 901 901
- FONTENAY SOUS BOIS (94)**
C. Ciel Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000
- CERGY PONTOISE (95)**
C. Ciel Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98
- SANNOIS (95)**
C. Ciel Carrefour
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03
- MARSEILLE (13)**
C. Ciel Grand Littoral
13404 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20
- HEROUVILLE ST CLAIR (14)**
C. Ciel St-Claire
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952
- TOULOUSE (31)**
14 rue Lempières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216
- RENNES (35)**
20, rue du Maréchal Joffre
35000 Rennes
Tél : 02 99 78 25 25
- REIMS (51)**
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04
- LILLE (59)**
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél : 03 20 519 559
- FLERS (59)**
C. Ciel Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05
- COMPIEGNE (60)**
37, 39 cours Guyonmer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52
- LYON (69)**
5, rue Victor Hugo
69002 LYON
Tél : 04 72 409 405
- LE MANS (72)**
44, 48 av. du Général De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004
- ALBERTVILLE (73)**
C. Ciel GEANT CASINO
Z.A. du Chirac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30
- AMIENS console (80)**
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88
- AMIENS PC (80)**
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06
- POITIERS (86)**
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58
- Ouvert le dimanche
Jeux en Réseau & Internet

SCOREGAMES

MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH
TOUS VOS
JEUX VIDEO

*Voir modalités en magasin

Playstation 2



Dreamcast



PS One



Game Boy Advance



VIRTUAL TABLE TENNIS

Le 1^{er} Ping-Pong de salon !



réf : 30178

- Formule "tout compris" : console, jeu et les 2 raquettes
- Se connecte directement à la TV ou au magnétoscope
- Se joue seul ou à deux.
- Simule les vrais gestes.

599F

Les Nouveautés du Mois

Achetez votre
GAME BOY ADVANCE

Au prix de la **GAME BOY COLOR**



~~799F~~

499F*

*Offre soumise à conditions : SCORE-GAMES vous reprend votre Game Boy Color 300F (sans réserve ni sou partiel éat) à valoir exclusivement sur l'achat d'une Game Boy Advance. Un vous déduit 300F de 799F (prix en la Game Boy Advance) Vous ne payez que la différence, soit 499F - offre valable du 22 juin au 31 août 2001.

N'oubliez pas que nous reprenons également tous vos jeux que nous pouvons déduire du prix de la GBA

OKAZ

Dreamcast	Playstation 2	Playstation 2
25506 AERO WINGS 79F	28991 007 RACING 79F	28208 DEAD OR ALIVE 2 299F
25564 BLUE STINGER 99F	29368 C-12 99F	28359 FIFA 2001 279F
24976 CODE VERONICA 99F	28066 DRIVER 2 49F	28441 ORPHEN 109F
27418 ECCO THE DOLPHIN 149F	28318 ISS 2000 99F	29294 SHADOW OF MEMORIES 299F
26575 MSR 149F	27709 LEGEND OF DRAGON 99F	28202 TEKKEN TAG 279F
27433 SHEN MUE 249F	24420 X-FILES 64F	29298 ZOE 299F

GARANTIE 1 AN

Les prix officiels sont valables exclusivement en Vente Par Correspondance et peuvent varier sensiblement en magasin

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 150F (HORS CONSOLE) LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*
(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers) - * Cette offre ne concerne que la métropole et n'est pas cumulable avec d'autres réductions

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Prix officiels valables exclusivement en Vente Par Correspondance. Les prix en magasin peuvent varier sensiblement

Nom : Prénom :
Adresse :
Ville :
Code Postal : Téléphone :
Code Client : E-Mail :
@

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature :

Score-Games VPC
6-12, rue Avallée
92245 MALAKOFF cedex



Mode de Règlement

- ☐ Je règle par chèque
- ☐ Je règle par mandat
- ☐ Je règle par Carte Bancaire n°:

Expire le/...../.....
Signature :

Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock

Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F)	Console/Lecteur 70F
Frais de port Distingo 48H (1 à 2 jeux/films 29F)	Console/Lecteur 70F
Frais de port DOM-TOM/CEE/CORSE/MONACO (1 à 6 jeux/films 95F)	Console/Lecteur 320F
Total à payer	

VOUS POUVEZ COMMANDER
PAR TELEPHONE :
01 46 735 720
PAR FAX :
01 46 735 721
PAR MINUTE :
36-15 SCOREGAMES
PAR INTERNET :
SCOREGAMES.COM
SCOREGAMES

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com



Plus de costume ! Bonjour jeans, tennis et chemise simple.

Sega tient chaque année une conférence pour expliquer ses choix quant à son avenir proche. Avec l'annonce en janvier de l'arrêt de sa division console, ses conférences se multiplient.

Dans une salle comble (média, analystes et clients), Kayama (vice-président) avait réuni toutes les figures importantes du groupe. L'ambiance était étonnamment relax. Sega était fier d'afficher le nombre record de prix obtenus dans le monde avec, entre autres, PSO ou Jet Set Radio.

Multi plate-forme

Sega vise à devenir en trois ans un acteur incontournable du jeu vidéo. Le discours était illustré de chiffres qui apparaissaient plutôt réalistes, voire en deçà des prévisions de la plupart des analystes. Sega se base sur des objectifs moyens, de peur de décevoir. On passe sur le détail de ces données pour dire simplement qu'en

trois ans, Sega pense vendre entre 20 et 30 millions de jeux par an (à partir de mars 2002), et de faire progresser régulièrement son chiffre d'affaires de 20 à 30 % par an. En tout cas, plus question de dettes : Sega parle de profits. Côté jeu, Amusement Vision annonce un troisième titre Game Cube sans en dévoiler le titre. De même, Sonic Team en préparerait deux, toujours sur GC. Sega investit J-Sky (J-Phone), le concurrent de l'i-mode (Docomo), exploitant une nouvelle technologie Java qui affiche des polygones. Sega est également très actif sur Game Boy Advance, mais n'en dit mot pour le moment. Enfin, Shenmue 2 sortira le 6 septembre et il sera accompagné d'un

DVD-ROM PS2 bonus contenant la démo de VF4 ! Champagne, les enfants !

Open Device

Profitant de son expérience sur Dreamcast, Sega va offrir dès cette année un espace de jeu hybride, sans considération de plate-forme. En effet, certains jeux permettront de jouer contre ou avec un joueur d'une plate-forme différente : PC, Mac, DC, PS2, Xbox et Game Cube. Les premiers titres annoncés sont Guru Guru Onsen 2 (Party Games), Sakura Taisen Online, PSO v. 2, la série Sega Sport, Aerodancing et Derby Owners Club.

Cet été, Sega fera une annonce conjointe avec Namco et SCEI sur leur alliance dévoilée plus

Sega Strategy

24

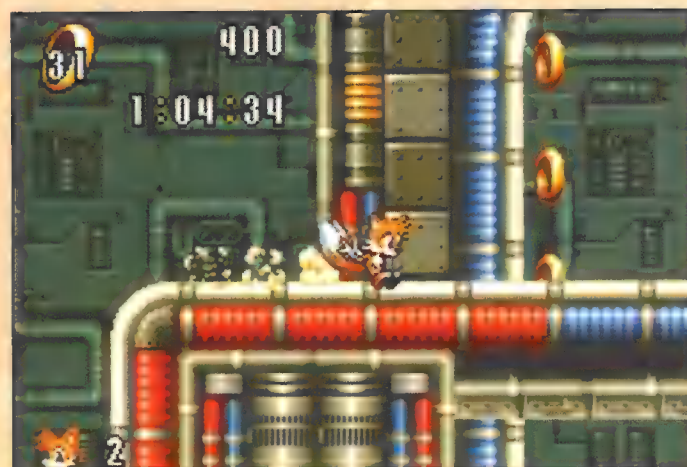


On était venu de partout en grand nombre !

Sega veut réaffirmer son image.



Sonic Advance. Qui l'eût cru, ça ?





Ambiance super décontractée chez Sega!

tôt cette année. Le groupe devrait aussi mettre à profit son infrastructure online (merci la DC!) pour la Xbox et la GC.

Une annonce conjointe Sega-Nintendo devrait avoir lieu au Space World d'août à ce sujet. PSO serait ainsi le premier titre

du genre sur GC. Un espace de jeu en ligne sera aménagé chez ISAO, la branche internet de Sega, misant sur 350 000 utilisateurs réguliers. La boutique de vente en ligne Dreamcast Direct se verra reconvertie pour prendre en charge tous les jeux du groupe, toutes plates-formes confondues. Le système de point de fidélité est amélioré: 100 points donnent non plus droit à 50 mais à 100 yens d'achat.

L'arcade

Fort du record de recettes occasionné par VF4 au terme de sa sortie en mai dernier (160 000 yens par jour), Sega réaffirme l'importance de son secteur arcade. Le groupe est conscient que là se trouvent



Objectifs modestes mais assez réalistes.

ses origines et son futur. Sega contrôle plus de 40 % du marché arcade (Konami 30 %, Namco 15 %, et 15 % pour les autres). Du coup, le développement de la Naomi 3 est confirmé officiellement. On ne devrait pas la voir avant un certain temps, car la Naomi 2 a encore de beaux jours devant elle. Sega veut offrir en arcade des expériences uniques, impossibles sur console.

Kagotani san

Conference

25



Columns Advance, bientôt sur GBA.

NOUVEAUTÉS ANNONCÉES

DREAMCAST

- Bomberman Online
- Sakura Taisen
- Rez

PS2

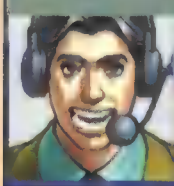
- Guru Guru Onsen 2
- Soccer Tsuku 2002
- Yakyu Tsuku 2002
- Roon mania #203
- Rez
- Space Channel 5 2

XBOX

- The House of the Dead
- Crazy Taxi Next
- Power Smash 2 (Virtua Tennis 2)

GAME BOY ADVANCE

- Columns Advance
- Puyo Puyo Advance

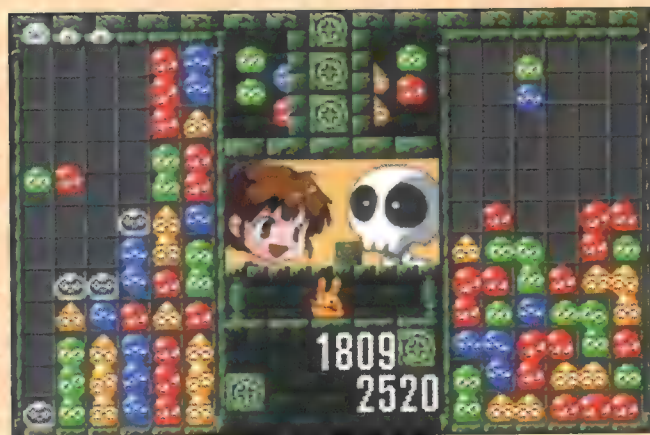


Derby Tsuku, peu de chance qu'on le voie en Europe.

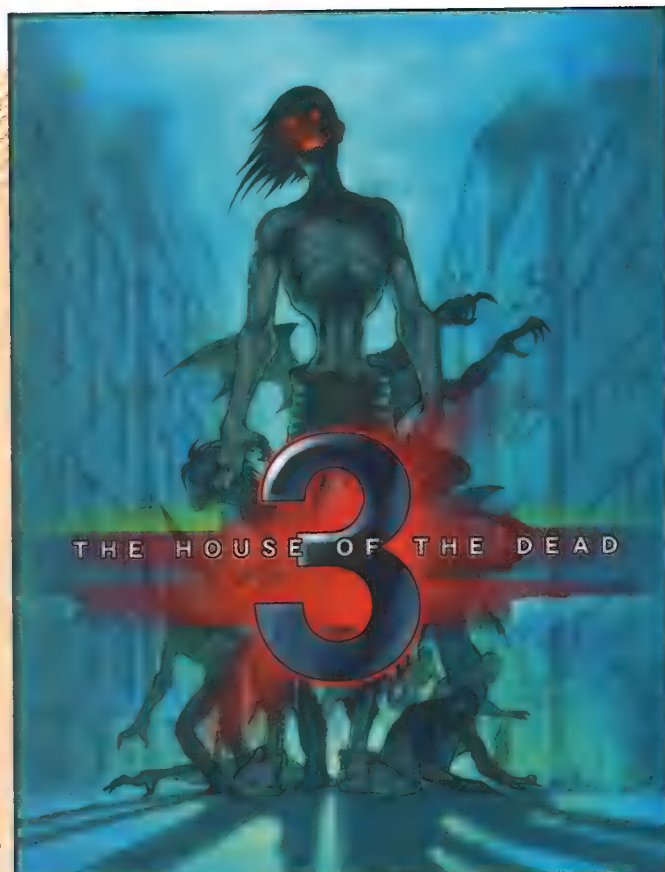


Sega GT serait le premier à se lancer sur Xbox.

Sega Strategy Conference



Puyo Puyo Advance. AHL en bave d'advance...



House of the Dead 3 passe sur Xbox.

Sakura Taisen 4



Sakura Taisen 4 a fait de belles ventes (environ 400 000 unités), mais ses héroïnes et le cadre français auraient déçu les fans. Ce ST4 reviendrait au Japon, serait basé sur le programme du 3 et mettrait en scène tous les persos de la série. Dans le même temps, Sakura Taisen Online est annoncé, compatible Open Device. Il sera disponible en deux versions : Tokyo et Paris. Plus de détails à venir... Le 22 décembre, un film d'animation est prévu. Malgré l'échec du premier, une suite sur GBC est au programme.



SEGA

2002

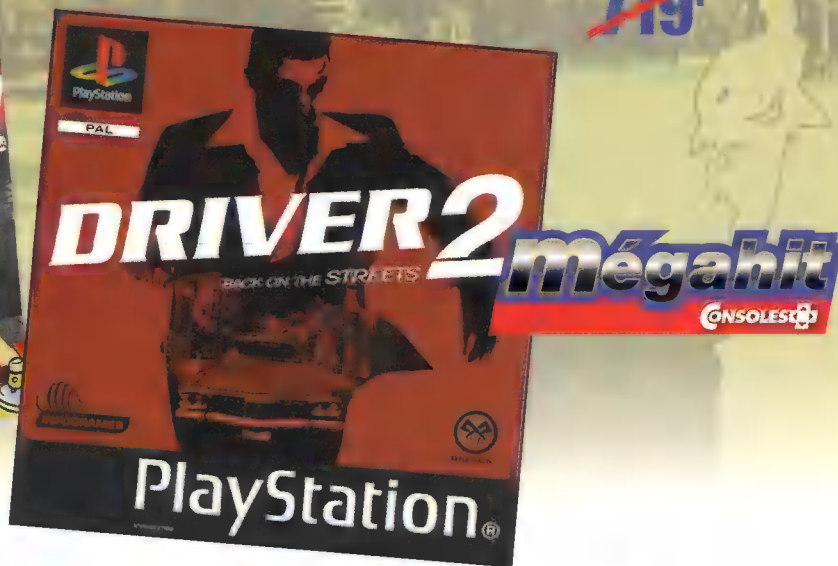
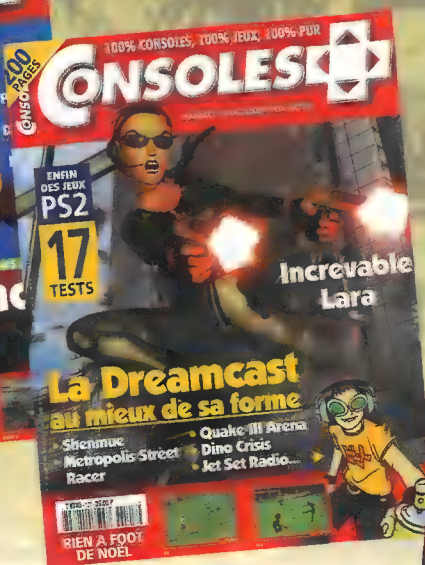
VOUS AVEZ AIMÉ LE PREMIER ?

Recevez **DRIVER 2** avec votre abonnement

12 numéros de Consoles + : **420^F**

le jeu Driver 2 : **299^F**

~~719^F~~



Pour vous : **519^F** seulement

Economisez **200^F** !



REFLECTIONS



Driver 2™ © 2000 Infogrames. All Rights Reserved. Developed and created by Reflections, an Infogrames development studio. Published and distributed by Infogrames. Reflections and the Reflections logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Entertainment S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. Playstation and the Playstation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe affranchie à : Consoles+ - B.P. 53 - 77932 Perthes Cedex

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **519^F** au lieu de **719^F** soit **200^F** d'économie.

Je recevrai le jeu **Driver 2** sur Playstation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : [] [] [] [] Ville :

Date de naissance : [] [] [] [] [] [] (facultatif) Tél.: (facultatif) :

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

Signature obligatoire :

Date d'échéance : [] [] []

You pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Driver 2 au prix de 299F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ☐

D 115

Le 27 juin dernier, SCEI a invité les médias à découvrir les grands jeux à venir sur la PS2 d'ici mars 2002. « Les jeux arrivent sur PS2 ! » C'est le message que SCEI a fait passer pour faire taire les critiques sur sa console. Le japonais avait, comme la dernière fois, choisi le cadre moderne du Shibuya AX pour présenter sa gamme de fin d'année. On notait trois temps forts.

Le premier est la volonté de SCEI d'investir le terrain des jeunes face à la menace Nintendo. SCEI met en service ses mascottes (Piposaru, Parappa et Toro) et le Chocobo de Square dans une opération conjointe avec McDonald. Un tas de goodies seront distri-

bués, via les menus vedettes du roi de la junk-food, et ce dès juillet. Square y voit une bonne façon de promouvoir son FFX et McDo d'assurer son entrée en bourse au Japon. Bref, tout le monde s'y retrouve !

Parappa 2 et Piposaru 2001 (Apes Escape 2) ont été dévoilés, et Square a confirmé que le développement de FFX était terminé.

Sega chez Sony

Deuxième point, pour la première fois, Sega présentait des jeux lors d'un événement Sony. Cela faisait tout drôle, comme l'avouaient les gens présents. Mizuguchi d'UGA a fait forte impression avec son Rez. Le président de SCEI et de Sony Music, Maruyama Shigeo, expri-

maut sur scène son excitation et sa joie de voir la PS2 profiter du savoir-faire de Sega. Une nouvelle page de l'histoire du jeu vidéo japonais (et mondial !) est tournée.

Duel au sommet

Le dernier point était la présentation en parallèle de Tekken 4 et de Virtua Fighter 4. Tous deux encore dans leur version arcade. La présentation sensationnelle faite par SCEI a, du reste, provoqué la mauvaise humeur de Namco. Tekken 4 a du mal à combler le fossé face au monstre VF4 profitant de la pleine puissance de la Naomi 2. En coulisse, Namco faisait remarquer qu'il n'était pas très judicieux d'opposer le System 246 (donc PS2) à la

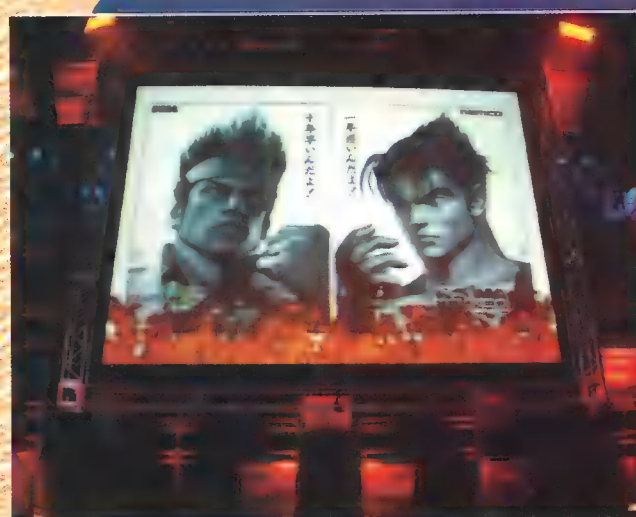
Naomi 2, largement plus puissante. Lors du buffet suivant la présentation, l'AM2 en rajoutait une couche en faisant remarquer que Tekken 4 avait presque rattrapé le niveau de Virtua Fighter 3... Doit-on voir là une illustration de ce que beaucoup craignent, à savoir l'impact de l'arrivée de Sega dans les rangs des éditeurs PS traditionnels ?

Bref, avec en plus Ace Combat 4 (septembre), FFX (19 juillet), Parappa (30 août), Piposaru 2001 (5 juillet) et Devil May Cry (23 août), la PS2 se rebiffe et a enfin ces jeux forts qui lui faisaient tant défaut. Une ombre au tableau : l'absence remarquée de Konami et de son MGS2...

Kagotani san

PlayStation 2 Pa

LA CONFRONTATION A TOURNÉ COURT...

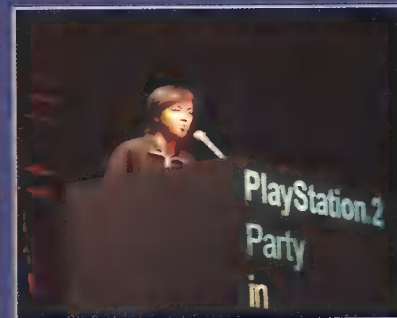


L'affiche faisait rêver.

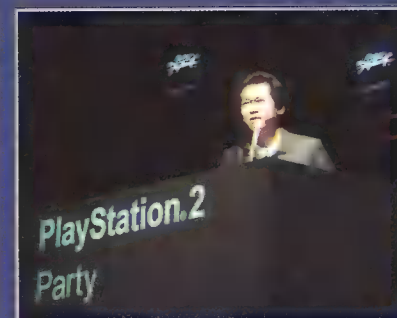
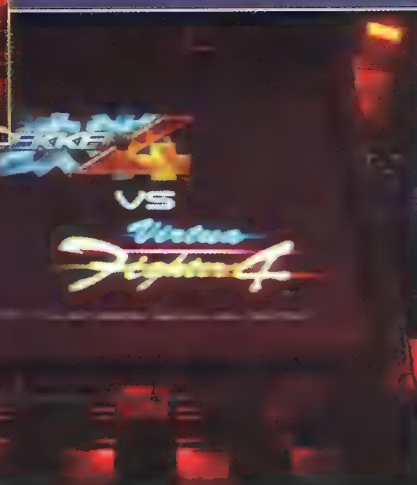
SCEI avait organisé un sacré duel !



Beaucoup attendaient ce moment !



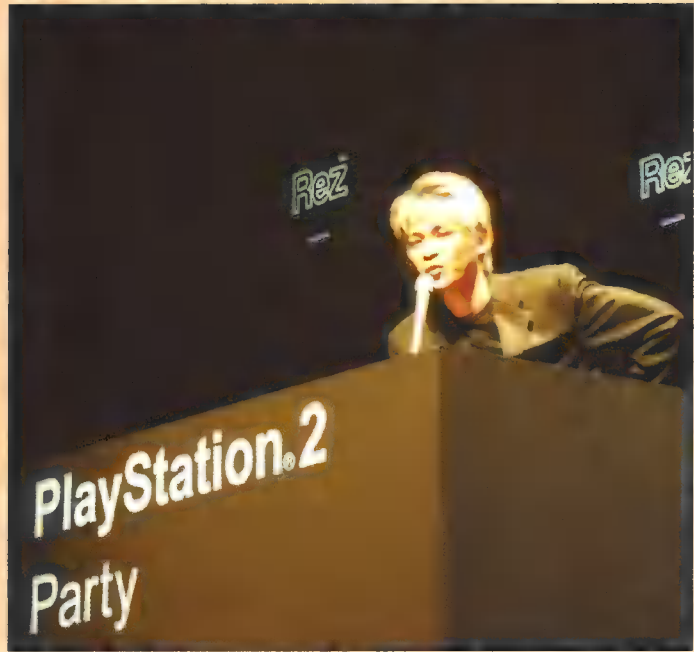
Kimoto Masahiro a défendu son bébé.



Yu Suzuki a montré les muscles de l'AM2 avec brio !



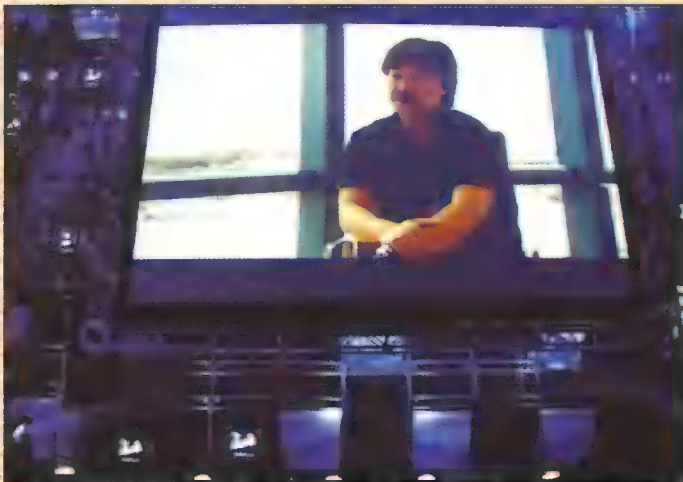
SCEI veut convaincre à la veille de l'arrivée de Nintendo.



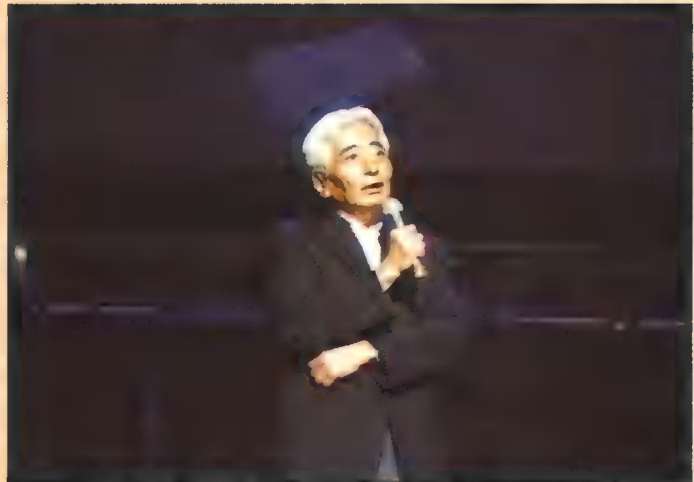
Mizuguchi a créé l'événement avec Rez sur PS2.

rty in Summer

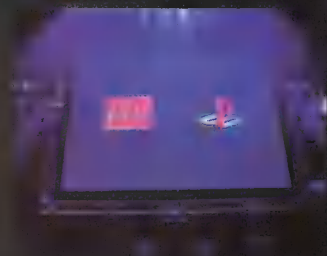
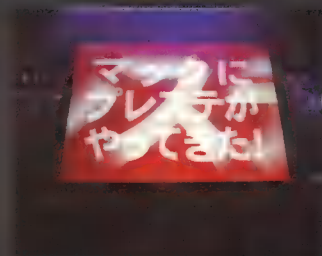
29



Sakaguchi (Square) était resté à Hawaï, sur le film de FF.



Maruyama a été impressionné par Rez et le savoir-faire de Sega.



SCEI, Square et McDo s'unissent le temps d'une campagne de promotion.



En 1996, le premier Wave Runner était sorti vainqueur d'un affrontement sur le thème du sport mécanique nautique, entre Sega, Namco (Aqua Jet) et Konami (Jet Wave). Sega remet une couche six ans plus tard avec Wave Runner GP. Wave Runner met en scène une discipline nautique dans laquelle s'affrontent des scooters de mer. Au Japon, ces bolides prennent des noms différents suivant leurs constructeurs. Chez Kawasaki, on parle de « jet ski », alors que chez Yamaha, il s'agit de « marine jet ». Comme pour le premier Wave Runner, la borne est une réplique grandeur nature d'un modèle marine jet Yamaha, le GP1200R. Il est monté sur vérins hydrauliques et reproduit parfaitement l'interaction avec la surface de l'eau.

Alors que sa sœur aînée tournait sur Model 2, cette version GP opte logiquement pour la Naomi.

Éternels check-points

Les trois tracés de difficulté croissante offrent une grande variété de conditions (jour ou soirée), d'environnements (île du Pacifique, jungle et ville) et de situations. En reliant quatre bornes entre elles, quatre joueurs peuvent s'affronter sur deux tours. Le temps est bien sûr limité, mais on peut gagner de précieuses secondes en reliant les éternels check-points dont le nombre varie en fonction du niveau (trois pour le plus simple et quatre pour les autres). Le jeu reproduit à merveille la physique de l'eau. Aussi il est déconseillé de traîner dans le sillage d'un concurrent : cela déstabilise votre

embarcation et vous fait perdre de la vitesse. Au second tour, des rampes immergées sortent de l'eau afin de dynamiser le finish. Le jeu affiche quatorze concurrents à l'écran, vous y compris.

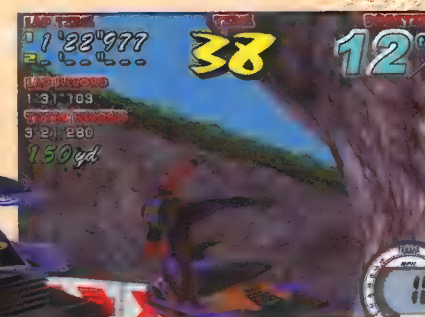
Kagotani san



La borne comporte une reproduction grandeur nature du GP 1200R de Yamaha.



Les sauts peuvent vous simplifier la vie !



Là, ça sent le crash !

Wave Runner GP

30



Le circuit Expert s'inspire de New York.

Attention à l'anaconda !



Les rampes sont encore dans l'eau.



Faites gaffe au sillage de vos concurrents !





En réponse au Beatmania de Konami, Sega avait sorti un jeu recréant une vraie table de DJ, appelé Crack'n DJ. En voici à présent le deuxième opus. Crack'n DJ2 conserve le principe de son aîné (lui aussi l'œuvre de Hit Maker) et tourne sur la même carte Naomi. La borne est équipée de deux platines et d'un potentiomètre. À partir de cette interface, on doit reproduire les instructions qui défilent à l'écran sur fond musical. Différentes techniques de DJ sont gérées par le jeu: *cut in*, *cueing* & *cut in* et *scratch*. Un mode apprentissage a également été inclus pour les débutants. Une voix en japonais les guide, les conseille et les corrige. Pas moins de 22 nouveaux morceaux ont été inclus avec, cette

fois, plus de passages chantés. Il y en a même un basé sur le jeu Out Run! Le jeu conserve aussi les dix musiques les plus populaires de la première version de Crack'n DJ.

Super remix!

Enfin, un mode super remix a été ajouté pour les pros de la mort. Même les musiques les plus basiques relèvent alors du challenge technique. Alors que le marché des jeux musicaux est en chute, Sega joue la différence (une tactique adoptée dès le début avec Crackin DJ) en mettant l'accent sur la prouesse du geste plutôt que sur la simple reproduction de commandes défilant à l'écran. Un choix payant? Réponse à la fin de l'année...

Kagotani san

Le mode Super Remix se transforme vite en enfer...



De grands artistes ont prêté main-forte à la réalisation de ce titre!

Crackin' DJ2

31



Le mode entraînement est très bien dosé.



Au centre, on mesure votre maîtrise.

Le thème d'Out Run est présent. Sega cultive son image.



Les commandes sont assez simples à assimiler.



Formé d'anciens de chez SNK, BrezzaSoft est un nouveau venu chez les éditeurs nippons. Pour s'échauffer, il nous prépare un jeu d'arcade plutôt classique, avant la suite tant attendue de King of Fighters. Crystal of the King est un beat'em all classique à scrolling horizontal dans le plus pur style de Sengoku sur Neo Geo ; un genre complètement à l'abandon de nos jours. Au début, quatre persos sont disponibles (plus un caché) et deux joueurs peuvent participer en même temps à l'étrépage sur les huit niveaux. Le temps est bien sûr limité. Tout d'abord, on devra choisir l'un des trois degrés de challenge. Suivant ces derniers, les armes ou les magies d'un personnage (vous par exemple)

pourront toucher ses alliés lors des combats. On compte ainsi les degrés Gold (armes et magies), Silver (armes) et Bronze (magies). Évidemment, plus le challenge est élevé et plus le gain est important.

L'effet des fées

Les fées tiennent également une place importante. Suivant leur couleur, elles auront divers effets sur le joueur : redonner de la vie, de la magie, offrir un arc, etc. Outre l'utilisation de ses armes, on peut effectuer des attaques magiques dont la puissance augmentera suivant les items et les cristaux récupérés ou les fées rencontrées. L'attribution des cristaux varie en fonction du métier que le perso est censé exercer. Il existe sept niveaux d'expérience qui progressent selon



Un design moins SNK et plus occidental.

l'aide d'un type particulier de fées. Cependant, cette expérience peut baisser si on tue des civils ou des animaux et, suivant son niveau au terme du jeu, la fin sera différente. Le

coût de production peu élevé de ce titre devrait lui permettre de trouver une place dans chaque arcade et offrir un peu de diversité.

Kagotani san

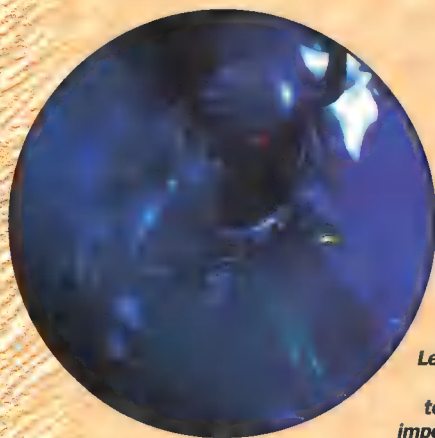
The Crystal of the King



Ambiance nostalgie !



Un air de Golden Axe.



Les boss sont toujours imposants.



BREZZASOFT

Après la liquidation de SNK, officiellement en banqueroute, le génie de la société s'est dispersé aux quatre vents pour reformer des noyaux et... C'est le cas de Sokiak, qui regroupe une partie des équipes de feu SNK et qui vient de se renommer Dimps. Peu de temps après, BrezzaSoft a vu le jour avec d'autres ex-membres de SNK. Enfin, les derniers, pas les moindres, ont trouvé un refuge confortable chez Capcom.



Popolo Crois, une célèbre série RPG PlayStation, arrive aujourd'hui sur PS2. Pour l'occasion, le jeu passe en 3D et change de personnages. Vous incarnez un jeune prince âgé de 8 ans du nom de Pinon. Vos parents règnent sur le royaume paisible de Popolo Crois. Un beau jour, le garçon part à la recherche du temple du dragon, non loin du château. Arrivé à cet endroit, il est témoin d'événements menaçant la tranquillité de Popolo Crois et rencontre une créature bizarre qui s'appelle Papuu. L'aventure commence alors, et le prince fera la rencontre de la jeune Luna, puis de Marco, le garçon de la forêt. Peu à peu, ils seront amenés à explorer d'avantages le monde magique de Fantonesia, à affronter le

mal et restaurer la paix. Entièrement en 3D, le jeu propose enfin un visuel très dynamique à l'aide de caméras mobiles. Les parties exploration, combats et événements se font sans coupure, de manière naturelle, et le tout est en 3D temps réel. L'utilisation de la technique du cell shading, à la Jet Set Radio, confère au jeu une atmosphère proche du livre de contes. Les dialogues sont parlés et sous-titrés. L'équipe se compose de trois personnages. La partie combat du jeu devrait utiliser un système basé sur le rythme et l'utilisation des quatre boutons du pad (à ce sujet, plus de détails sont attendus prochainement). SCEI livre là une initiation au RPG prometteuse, dotée d'un visuel et d'un son appropriés.

Kagotani san



Pinon se la joue à la Link!

Popolo Crois Monogatari 3

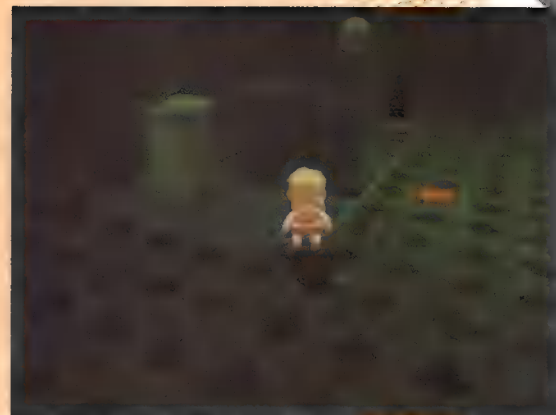
33



Un design fort bien réussi!



Une ambiance très « livre de contes ».



Des énigmes assez simples.



À 8 ans, Pinon se paie son premier boss!



Pinon rencontre Papuu.



Des batailles basées sur le rythme.



Voici un RPG orienté très action. Le premier volet, sorti en 98 sur PlayStation, s'était fait remarquer par l'emploi de coups dans le plus pur style des jeux de combat 3D. Legaia 2, tout en conservant cet héritage, profite de surcroît de la puissance de la PS2, et se prépare, comme Poporo Cross Monogatari 3 et Wild Arms 3rd Advanced, à investir le terrain – pour le moment assez désert – du RPG sur cette console. Entièrement réalisé en 3D (comme les deux autres RPG de la marque), il offre des angles de vue mobiles et gagne ainsi en dynamisme. De plus, il se déroule d'un seul trait : les quêtes, les combats et autres événements ne sont interrom-

pus par aucun film en images de synthèse, ce qui confère au jeu une grande fluidité. Comme dans le premier volet, le joueur contrôlera une équipe de trois personnages, et les batailles pourront s'effectuer en mode combat automatique.

Esprit, es-tu là ?

Le premier Legaia proposait un système de combat baptisé TAS (Tactical Arts System). Pour réaliser des coups dignes des jeux de combat 3D, le joueur devait entrer des combinaisons à l'aide de la croix de direction. Cependant, les fans de RPG, habitués à la norme en vigueur (celle des Final Fantasy et autres Dragon Quest), avaient eu du mal à s'y adapter. Du coup, SCEI nous livre une version évoluée du TAS : le New

TAS. On peut maintenant soit utiliser le TAS habituel, soit éditer ses propres « arts » (coups spéciaux), en entrant quasiment au hasard des combinaisons. Ce qui procure du coup plus de liberté, trop diront certains. En plus de ces « arts », on trouve les « origins », puissants esprits élémentaires qui vous sortiront d'affaire plus d'une fois dans les moments délicats... Si vous êtes dans une mauvaise passe, n'hésitez pas à les invoquer, ils viendront vous secourir... Compte tenu de ces innovations, Legaia 2 devrait remporter un grand succès.

Kagotani san

Legaia 2



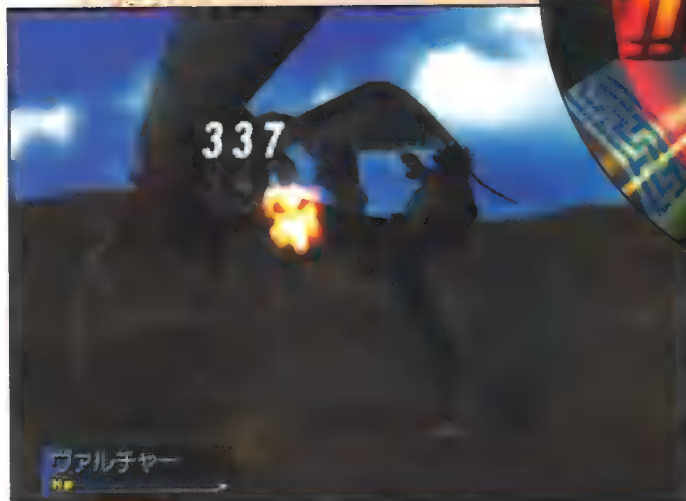
Une configuration très classique.

Vous venez d'apprendre un nouvel « art » !

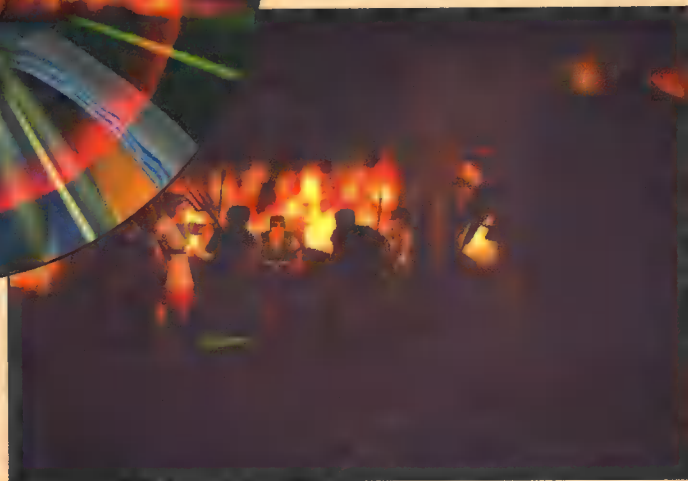


On se bat en utilisant la croix de direction.

Les villageois aiment mettre de l'ambiance !



Un air de jeu de combat 3D !



SCEI

FIN 01

Des décors parfois inégaux.

On voit des coffres au loin !

BON DEBARRAS !

L'esprit de la terre vous débarrasse
des ennemis superflus !

Les squelettes ne sont pas tous inactifs...

35



Des villages assez bien détaillés.



Développé et adapté par Wow Entertainment, et après de très longues tractations, **Vampire Night** verra finalement le jour sous le label Namco sur **PS2**. Le système de jeu de cette version ne change pas d'un poil de l'original arcade. Du coup, attardons-nous sur ce qui lui a été ajouté. Le jeu repose sur le Guncon 2, qui avait été introduit à l'occasion la conversion de Time Crisis 2 sur PlayStation 2.

On compte plusieurs modes de jeu, dont évidemment l'incontournable Arcade Mode (et là, tout est quasiment dit!).

Modes en stock

Mais ce n'est pas tout! L'Original Mode propose d'autres personnages qui vous permettront de réaliser des missions secon-

dares. Une fois réussies, elles vous procureront un certain poids en argent (pas la monnaie, le métal). On ne sait pas encore comment on pourra l'utiliser, mais cette matière première est importante pour fabriquer des balles efficaces contre les morts vivants. Lorsqu'on rate une de ces missions secondaire, on peut y revenir à tout moment. Toujours dans l'Original Mode, on peut mettre à jour des objets (comme un pendentif ou des balles spéciales, etc.) pour améliorer son personnage (2 dispos en début de jeu).

Le Training Mode permet (comme son nom l'indique) de vous entraîner, mais il s'agit surtout d'un ensemble de mini jeux sympas, comme par exemple sauver un nombre de civils donné, etc. Chaque



entraînement (4 proposés) s'applique à un aspect particulier du jeu et l'on peut en régler la difficulté. Enfin, le jeu comporte également un Ranking Mode et un Hunter's Files (sorte de journal de bord personnel). Vampire Night sur PS2 a donc conservé le charme de l'arcade.

Avec la disparition des consoles Sega, on pensait le genre en péril. Namco est décidé à renforcer le Gun Shooting sur PS2 avec la sortie du Guncon 2. Sega est décidé à en faire de même, et le prochain à venir sera donc The House of the Dead 3 sur Xbox.

Kagotani san

Vampire Night



Le mode entraînement est un vrai challenge!



Les boss sont loin d'être simples à tuer.



On se voit proposer une mission en cours de stage. La réussir permet de gagner des bonus.



On reconnaît la touche House of the Dead.



On dispose de quatre entraînements différents.



Il fut question que Sega sorte le jeu sous son nom...



On peut personnaliser son héros.



Sega démontre sa maîtrise de la PS2.



Le gang des nouilles menace Parappa Town!

Après le décevant *Um Jammer Lammy*, voici la vraie suite de *Parappa*. On l'aura attendu longtemps, mais il est de retour! *Parappa* (1996) fut une grande bouffée d'air frais dans le marché confiné du jeu vidéo, et une prise de risque pour SCEI. Ce jeu fut un succès, boostant la PlayStation auprès du grand public. Sur PS2, sa suite

conserve l'ambiance et le concept de base. Sur la barre de défilement des commandes, le jeu marquera à quel moment vous avez appuyé sur un bouton. Ainsi, vous pourrez évaluer le décalage éventuel de votre action avec ce que vous deviez réaliser. Si les erreurs s'accumulent, le programme baissera la difficulté. Du coup, tous les joueurs peuvent espérer voir la

fin du scénario. Votre perso réagit en temps réel à vos performances. Ces dernières sont notées, et un indicateur évoluera entre Cool (le plus haut) et Awful (le plus bas).

The good, the bad and...

Si, par exemple, vous chutez de Good à Bad, le jeu proposera à nouveau la séquence problématique pour vous donner une

chance de revenir au niveau initial. Si vous vous maintenez à un niveau au moins équivalent à Good, le jeu augmentera la difficulté, satisfaisant ainsi les joueurs les plus chevronnés. Un mode 2 joueurs est aussi au menu. Par ailleurs, une série télé animée est diffusée depuis avril et un site Web est déjà en activité.

Kagotani san

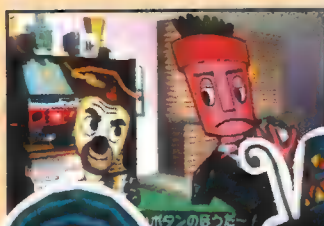
Parappa the Rapper 2



Les trois cadrans du bas notent votre performance.



Lammy est aussi de passage!



Le père de Parappa est plus actif.



Voici les persos à affronter!

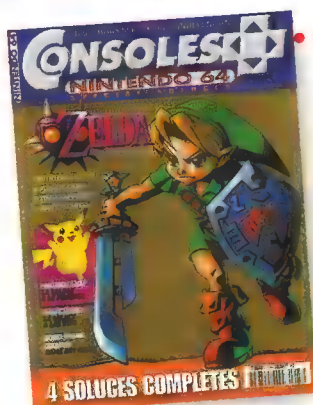


Parappa a gagné 100 ans de nouilles!



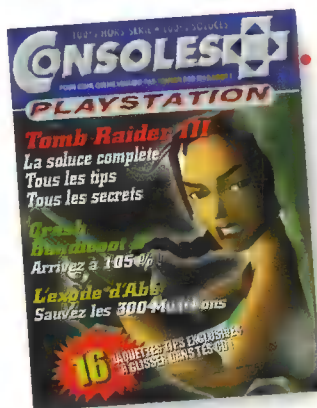
NUMÉRO 110

+ SON SUPPLÉMENT 36 PAGES
FINAL FANTASY IX !



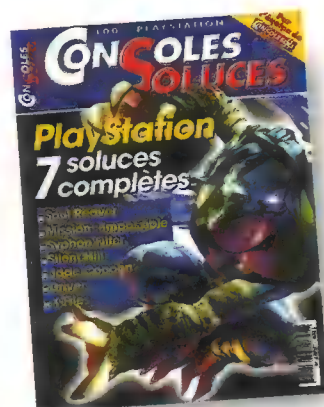
HORS SERIE N°13

- TOUT ZELDA EN 95 PAGES
- POKEMON SNAP
- PERFECT DARK
- DONKEY KONG COUNTRY



HORS SERIE N°12

- TOMB RAIDER 3
- CRASH BANDICOOT 3
- L'EXODE D'ABE

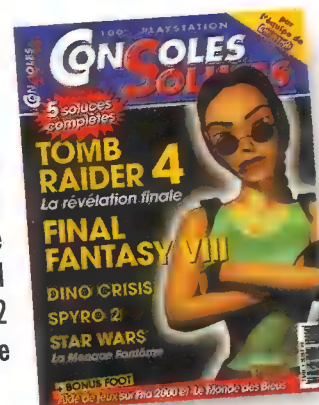


CONSOLES SOLUCES 1

- SOUL REAVER • DRIVER • MISSION : IMPOSSIBLE
- SYPHON FILTER • SILENT HILL • X-FILES
- JADE COCOON

CONSOLES SOLUCES 2

- TOMB RAIDER 4 La révélation finale
- FINAL FANTASY VIII
- DINO CRISIS, SPYRO 2
- STAR WARS La Menace Fantôme



BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+

BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
HS13 / 450022	55 F	x	
HS12 / 450016	50 F	x	
C+ Soluces N°2 / 450021	50 F	x	
C+ Soluces N°1 / 450018	50 F	x	
C+ n° 110 / 451110	50 F	x	
Total			

Ci-joint mon règlement de : _____ F

à l'ordre de Consoles + ☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Carte bancaire dont voici le numéro : _____

Date d'expiration de ma carte : _____ (* port inclus)

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Date de Naissance (facultatif)

Signature :



GBA : deuxi

Après des débuts tonitruants, la nouvelle portable de Nintendo poursuit son chemin. Récemment, *Final Fight Zero* a ravi les fans d'action et les nostalgiques, alors que *Tactics Ogre* ralliait le suffrage des joueurs proches de la trentaine. Préparant la grand-messe du Space World, en août prochain, la starlette s'apprête à accueillir une deuxième fournée de gros titres très attendus. Bref, foi de Kago, l'été sera chaud sur GBA !

Mario Kart Advance

Compatible avec l'adaptateur pour téléphone portable, *Mario Kart Advance* proposera aussi un mode network 4 joueurs via le câble link (comme *F-Zero Advance*). Les dernières images montrent une évolution graphique impressionnante. Il existe une foule de modes : Mario GP (avec diverses coupes), time trial (une sorte de time attack), free run (pour s'entraîner), versus et battle. On dispose de 8 personnages au début. Durant la course, on s'équipe à coups de bonus, comme sur N64, histoire de mettre des bâtons dans les roues des concurrents. Il arrive aussi que des personnages traversent la route ou viennent carrément vous tomber dessus ! Par moments, l'aspect plates-formes a même été renforcé.



Le mode battle est déliant à 4 !



Toute la famille Yoshi à l'action.



Le fantôme vous tombe dessus !



Une souris bleue ! ?



On a droit à une voiture fantôme !



Un passage délicat...



Les carapaces rouges ! Les plus redoutables...



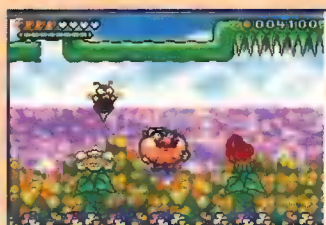
Pimentez la course à coups de bananes !

ème journée

Wario Land Advance

Au fil du temps, **Wario Land** est devenu un titre incontournable sur les portables de Nintendo. La série a débuté en 1992, lorsque Wario est devenu l'ennemi juré de Mario dans Super Mario Land 2 sur Game Boy. Depuis, l'immonde Wario bénéficie de sa propre série qui compte déjà trois épisodes. Cette fois, il devra percer le secret de la

Pyramide d'or. Plus de détails sont attendus à l'approche du Space World.



Une fois gonflé, Wario peut voler!



Wario résiste même au froid!



Wario s'improvise mineur!



La Pyramide d'or, l'objet de votre obsession.



La qualité graphique est impressionnante!

Phalanx

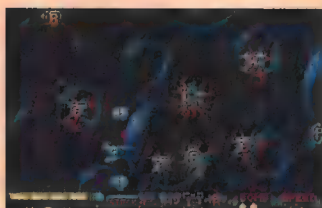
Du shoot! Enfin du shoot! C'est Kemco qui ouvre le bal avec un titre mythique - initialement développé par Zoom sur le légendaire X68000 de Sharp - Phalanx. Les gens connaissent surtout la version Snes sortie en 1992. Cette adaptation GBA se base justement sur cette dernière (étonnant). On note déjà que les sprites ne clignotent pas quand il y a beaucoup de missiles. La jauge de vie compte quatre unités au lieu de trois, et quatre options sont stockables. On peut sauvegarder entre chaque niveau et admirer les cinématiques dignes de la belle époque

de la PC Engine, la reine du shoot 2D. Enfin, le niveau de difficulté a été revu pour la première moitié du jeu, afin de le rendre accessible à tout public. La réalisation graphique et la qualité du son font honneur à la GBA. L'écran étiré de la GBA se prête parfaitement à ce genre de titre. On peut régler trois niveaux de vitesse. On dispose de quatre types d'armes principales et de trois auxiliaires. On ne peut que piaffer d'impatience en attendant la version finale! Reste à savoir si Hudson et les autres l'imiteront. Enfin, Kemco a également dévoilé une version GBA de son fameux Kid Clown.



On aura droit à plusieurs plans de scrolling.

Le jeu est très orthodoxe dans son genre.



Une pluie d'options?





GBA : deuxième fournée

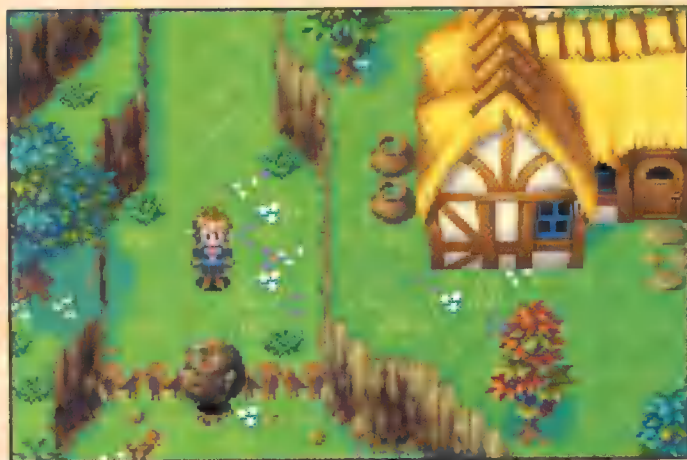
Ogon no Taiyo

Développé par Camelot pour le compte de Nintendo, *Ogon no Taiyo* s'annonce comme un RPG monstrueux avec un graphisme d'une qualité, qui rappelle celui de Square sur Snes. Bref, que du beau. On trouve pas mal de similarités graphiques entre ce jeu et *Shining Force*, notamment dans les menus et les icônes. Pas étonnant, car ces deux titres sont l'œuvre de Camelot. Le mot clé du jeu est « énergies ». Il en

existe de plusieurs sortes. Chacune permet d'effectuer des actions spéciales, comme faire pousser une plante pour grimper à une falaise infranchissable autrement. On peut même associer ces énergies pour obtenir une nouvelle action. Pour le moment, on en connaît cinq : grow (faire pousser), lift (élever un objet), aqua (faire pleuvoir), catch (attraper un objet inaccessible) et spine (percer ou couper). Vivement le 1^{er} août !



Ces colonnes de glace serviront de pont.



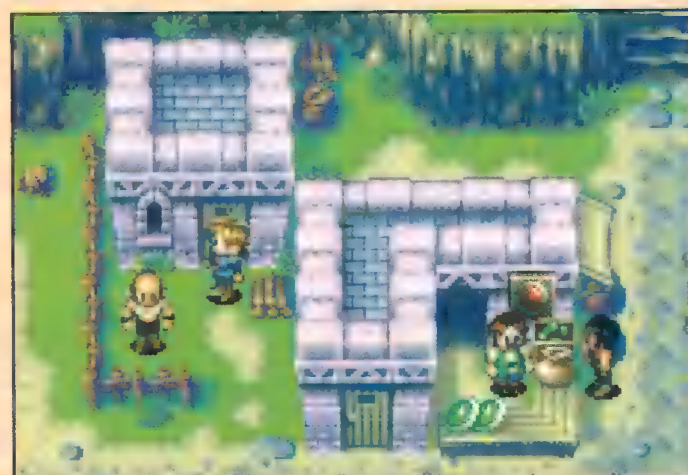
Un coup de lift pour débloquer la route ?



Les flash-back regorgent d'indices.



L'affichage est d'une lisibilité exceptionnelle.



On ne peut faire plus fin !



Il faudra résoudre des énigmes...

Cet endroit cache un secret...



DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926

(pas = mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)



**LA
PLUS**



61500
écrans minitel

GROSSE

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES

composez
sur votre Minitel



les nouveautés
les anciens jeux

tout pour
vous débloquent

3615 ASTU
3615 SOLU

NUDGE Interactive 2,21 F/mn

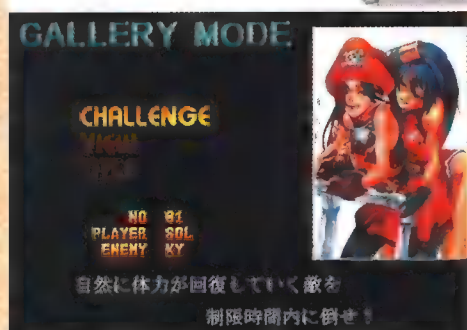
LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)



SAMMY

AUTOMNE



Le genre d'illus affriolantes à collectionner.

GGX est une sacrée débauche de savoir-faire 2D!



Le jeu inclut aussi des effets 3D.

On regrette la fin de SNK.

Guilty

Gear X

Développé par Arc System pour le compte de Sammy, Guilty Gear X est devenu un jeu très populaire depuis son lancement en arcade durant l'été 2000. Après la superbe conversion DC sortie en décembre 2001, **voici à présent sur PS2!**

Sur Dreamcast, Guilty Gear X fut un succès populaire, avec ses 150 000 unités vendues. Du reste, sa popularité a pu être mesurée lors des TGS l'année dernière! Avec cette version PS2, Sammy veut faire encore mieux. Pour cela, elle inclura tous les éléments de la version arcade et Dreamcast, ainsi que de nombreuses améliorations ou ajouts.

À chacun son bonus

On voit débarquer le mode story, qui est une version bien plus approfondie du mode arcade et qui dévoile en détail les liens unissant certains personnages, leurs secrets, etc. Ensuite, le mode gallery donnera accès à

des illustrations et autres bonus variant selon le personnage avec lequel on aura fini le jeu. En plus des seize persos déjà disponibles, deux nouveaux feront leur apparition. Des coups inédits ont été inclus, histoire d'affiner encore la jouabilité – déjà excellente – de l'ensemble. Le mode training permet classiquement de s'entraîner contre l'ordinateur. Enfin, les menus ont été simplifiés, pour répondre aux critiques des joueurs qui les trouvaient trop complexes.

Belle lurette

En septembre prochain, le second volet sur WonderSwan devrait sortir et sera parmi les tout premiers jeux à exploiter le câble de connexion avec la PS2. Voici une option présentée par Bandai depuis belle lurette et que personne n'avait jamais exploitée. Bien sûr, le jeu PS2 sera requis. Niveau réalisation, Arc System veut exploiter à fond les capacités 2D de la PS2. Sur Naomi, puis



DC, Guilty Gear X avait réussi le tour de force de surpasser le maître en la matière, Capcom. Le jeu comportait alors pas moins de 7 500 trames d'ani-

mation. Pour le reste, à savoir le système de jeu, cette version PS2 est identique à celle de la Dreamcast.

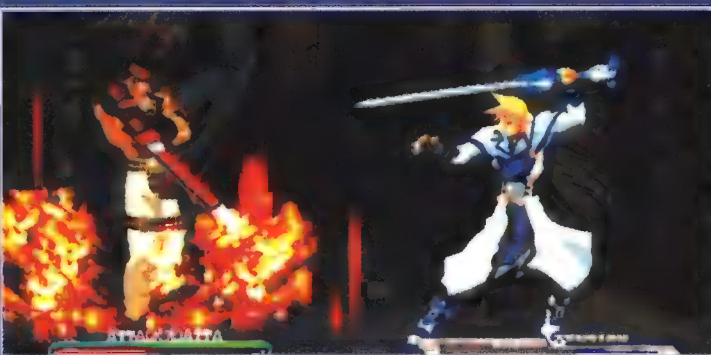
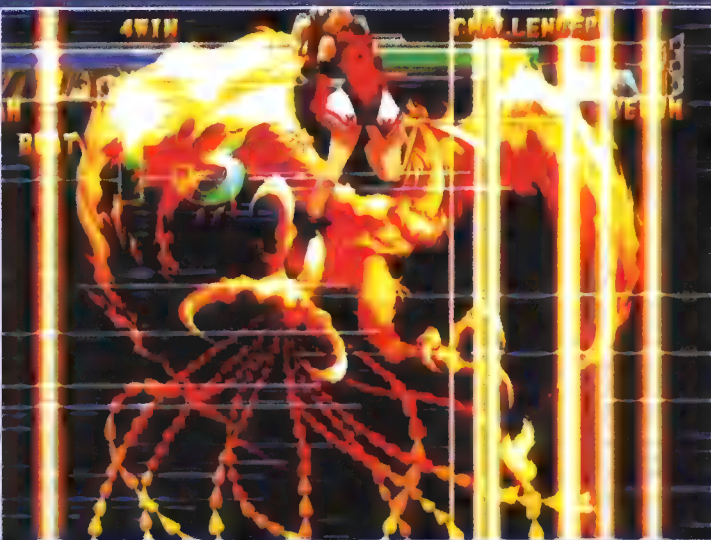
Kagotani san



L'un des nouveaux stages.

UNE BONNE VOLÉE!

Le jeu est un vrai plaisir visuel comme seul SNK en offrait jusqu'à là.



POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS

Tél : 01 43 79 12 22

Metro Reuilly - Diderot

3615
POWER
GAMES

OUVERT
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10H A 19H

NOUVEAU

PSone™
790F

PlayStation 2

2790F

IMPORT USA
Tales of Eternia



ACE COMBAT 4 PS2



BARAN CLOUD PS2



EPHEMERAL FANTASIA PS2



CAPCOM VS SNK 2 PS2



DEVIL MAY CRY PS2



BLOODY ROAR 3 PS2



ALONE IN THE DARK PS2



RED FACTION PS2



HOSHIGAMI USB



BREATH OF FIRE 4 PS2

GAMEBOY ADV

790F

EXISTE EN PLUSIEURS COULEURS



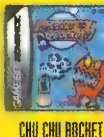
MARIO KART



ZELDA ORACLE OF AGES



ZELDA ORACLE OF SEASONS



CHU CHU ROCKET



MERGMAN



SONIC ADVANCE



KONAMI RACER



CASTLEVANIA

CONSOLE

990F



MEMORY 4 PS2



ADAPTEUR JOY PSX DC



VGR BOX DC



MARK OF THE WOLVES



SHENMU 2



PS2 VERSION 2



SOLDIER OF FORTUNE



CAPCOM VS SNK

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES

31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTE	PRIX

TOTAL +40F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPPL.)

NOM : PRENOM : TEL :
 ADRESSE : CP : VILLE :
 Je joins impérativement mon règlement de F par :
☐ CHEQUE BANCAIRE ☐ MANDAT LETTRE ☐ CARTE BLEUE N° EXPIRE
 PORT EXPRESS 24H : 60F POUR UN JEU
 10F POUR ARTICLE SUPPL.



Avec son air de *Rolling Thunder 3D*, ce jeu est une sorte d'exercice de style de Namco, dans le genre plutôt visité de *Tomb Raider*... Vous êtes dans la peau d'un policier à qui l'on a fait porter le chapeau dans une sale affaire.

Menacé de prison, vous fuyez vos collègues lancés à votre poursuite, tout en vous évertuant à découvrir qui vous a tendu ce traquenard et en tentant de laver votre honneur. Vous aurez à vous dépêtrer d'un tas de pièges tout en faisant face à une foule d'ennemis. Pour le combat, vous disposez d'un système de ciblage automatique des ennemis. La visée s'en trouvera grandement facilitée, même quand vous courez, sauterez, plongerez ou descendrez en

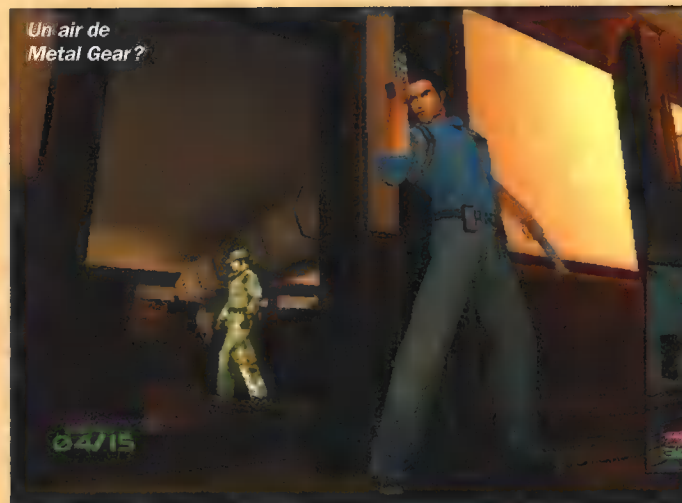
rappel le long d'une corde. Vous pourrez tirer dans quatre directions différentes. Les ennemis accuseront les impacts de balles de manière réaliste. Quant aux policiers qui vous poursuivent, il vous faut

dra, bien sûr, éviter de les blesser ; vous serez néanmoins autorisé à vous en débarrasser d'un bon coup de boule...

En dehors d'un court film de présentation et de quelques photos, nous n'avons pas

beaucoup de précisions sur ce titre développé par la branche américaine de la firme. Ainsi, nous savons qu'il inclura également un système de désarmement de l'adversaire, et que vous pourrez vous faire des alliés, mais sans plus de détails. Le graphisme aussi devrait être amélioré dans les mois à venir. Attendons, donc, la version jouable !

Kagotani san



Le premier qui tire gagne.

Dead to Rights

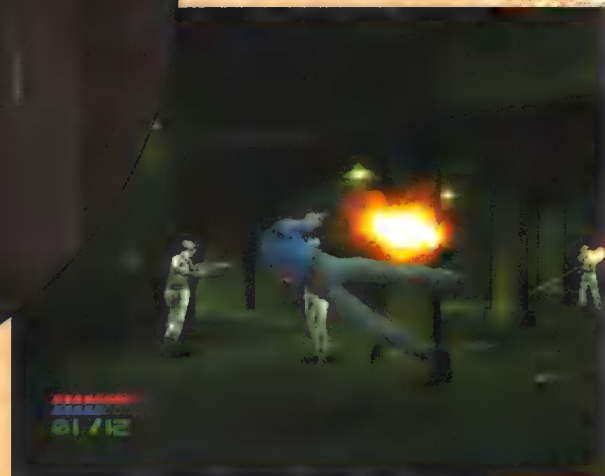
Il faut garder sa cible en ligne de mire en toutes circonstances.

Retourner l'arme contre l'ennemi.

Progressez en canard pour ne pas être vu.

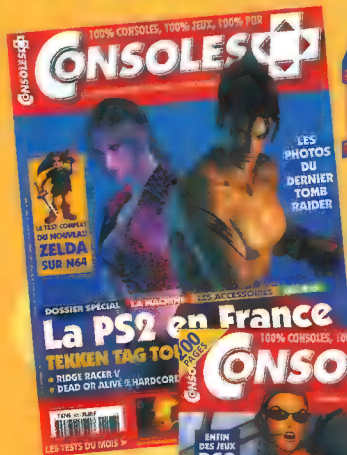
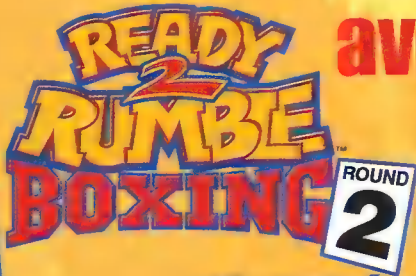
Vous allez fendre le cœur de la petite.

Un système de visée qui s'annonce ambitieux.



ROUND 2 : PRET POUR LA BASTON...

Recevez avec votre abonnement



12 numéros de Consoles + : 420^F

le jeu Ready to Rumble 2 sur PS2 : 399^F

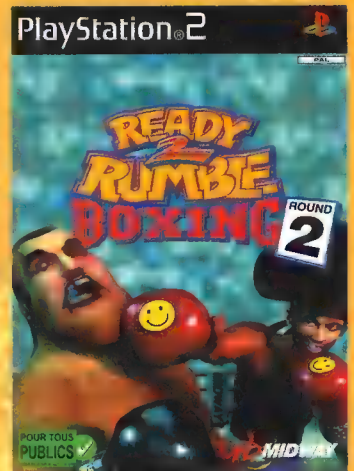
Pour vous :
569^F seulement

**ECONOMISEZ
DE 200^F À 250^F !**

12 numéros de Consoles + : 420^F

le jeu Ready to Rumble 2 sur Playstation : 299^F

Pour vous :
519^F seulement



READY 2 RUMBLE BOXING Round 2 © 2000 Midway Home Entertainment Inc. All Rights Reserved. Likeness of Michael Buffer and the READY TO RUMBLE trademark used under license from Buffer Partnership (www.letsrumble.com). Likeness of Shaquille O'Neal used under license. Likeness of Michael Jackson depicted pursuant to a license agreement with Triumph International, Inc. All other character names are trademarks of Midway Home Entertainment, Inc. MIDWAY and the Midway logo are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway games Ltd. Playstation and the Playstation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Bulletin d'abonnement à retourner sous enveloppe affranchie à : Consoles+ - B.P. 53 - 77932 Perthes Cedex

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 569^F au lieu de 819^F soit 250^F d'économie. 115 A
Je recevrai le jeu Ready to Rumble 2 sur PS2 (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519^F au lieu de 719^F soit 200^F d'économie. 115 B
Je recevrai le jeu Ready to Rumble 2 sur Playstation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : [] [] [] [] Ville :

Date de naissance : [] [] [] [] [] [] (facultatif) Tél.: (facultatif) :

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

Signature obligatoire :

Date d'échéance : [] [] [] []

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Ready to Rumble 2 au prix de 399F sur Playstation 2 et de 299F sur Playstation.

Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ☐

Avec ses persos renouvelés et son design qui tranche avec le reste de la série, *Mark of the Wolves* est resté célèbre pour tout fan de SNK. Le voici enfin sur console...

Connu, chez nous, sous le titre *Fatal Fury*, *Mark of the Wolves* a marqué son temps, devenant un jeu culte au Japon, avec des cartouches Neo Geo d'occasion qui atteignent les 4 000 F! Plus d'un an après sa sortie en arcade, SNK annonce sa conversion sur Dreamcast. Le jeu reste identique à la version originale. On note les deux jauges, S (coups spéciaux) et P (contre). En début de jeu, le TOP System permet de sélectionner une portion de la jauge de vie (3 parties : avant, milieu et arrière). Quand le niveau de

vie entre dans la zone TOP, les coups sont plus puissants et les TOP Attacks possibles. Enfin, le niveau de vie remonte lentement. Le Justice Defense System permet de regagner un peu de vie en se mettant en garde au dernier moment (possible aussi dans les airs). Et cette liste n'est pas exhaustive !

Nouveaux persos

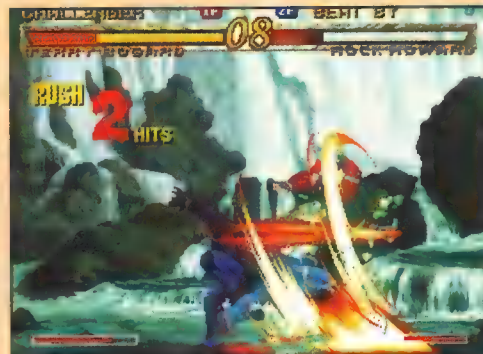
Côté nouveautés, *Mark of the Wolves* intègre des séries d'animation inédites. On découvre ainsi de nouveaux mouvements et actions. Ensuite, comme c'est l'habitude chez l'éditeur, on a droit au fameux mode « gallery » qui propose d'admirer, au fil des parties, les illustrations cachées du jeu. Enfin, en sélectionnant l'option RISK, le jeu donne progressivement

l'avantage aux adversaires si l'on enchaîne les victoires, mettant un peu de piment à la confrontation. Par exemple, le challenger suivant aura sa jauge de puissance au maximum dès le début. On retrouve les 14 personnages de l'arcade, Terry Bogard étant l'unique survivant de la série *Fatal Fury* aux côtés d'une écrasante majorité de nouvelles têtes (cela avait été fait pour relancer la série). Dans le même temps, SNK annonce la sortie surprise d'un second volet de son jeu de cartes SNK vs Capcom sur sa portable couleur !

Kagotani san



Un design de perso qui remplit avec le style de la série.



Terry met le feu à la cascade !



On collectionne les illustrations peu à peu.

Garou Densetsu Mark of the Wolves



Terry a pris un coup de vieux !



The Griffon a enclenché sa « Justice Defense ».



On regrette le talent de SNK !



B Jenet

Freeman

Futaba Hotaru

Gato

Grant

Hokutomaru

Kain R.H.

Kevin

Rian

Kim Dong Hwan



On reconnaît la résolution Neo Geo.



Mark of Wolves est devenu un jeu culte sur Neo Geo.



Jenet a rapidement conquis le cœur des joueurs.



Vous atteignez votre zone TOP.



12 persos dispos en début de partie.



Certains pouvoirs sont splendides !



Kim Jae Hoon



Marco Rodriguez



Rock Howard



Terry Bogard



The Griffon



On règle son TOP au début.

Qui se souvient vraiment de Katsuhiro Otomo ? Depuis *Akira*, il n'avait plus trop fait parler de lui, si ce n'est quelques projets personnels comme *Memories*. Le revoilà sur le devant de la scène !

En coopération avec Tetsuka Production, maître Otomo nous livre un film d'animation d'une heure et demie, rendant hommage à un créateur de légende, Tetsuka Osamu, le Walt Disney japonais (*Astro le petit robot* - *Atom au Japon* -, *Black Jack*, etc.). Ce projet aura nécessité cinq ans de travail, 150 000 écrans d'animation et le budget colossal de 60 millions de francs. Le film se déroule dans une mégapole dont l'esthétique mêle le plus haut niveau de technologie au New York

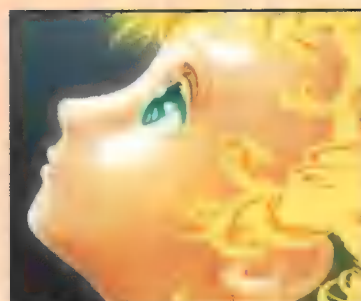
profondément divisée sur la présence de robots dans la société. Certains les acceptent pour leur apport à l'économie locale et veulent leur accorder des droits. D'autres les haïssent car ils leur volent leur boulot. Le détective et Kenichi, assistés d'un robot nommé Pero, sont à la recherche d'un savant fou, Lowton, condamné pour avoir essayé de construire un être artificiel à partir de matière organique. Ils débarquent alors chez Red, celui qui avait chargé le savant de mettre au point un cyborg (robot ?) à l'image de sa fille défunte, Tima...

La classe...

Katsuhiro Otomo, qui a dirigé ce film, a réussi à marier ses idées et son style à ceux du

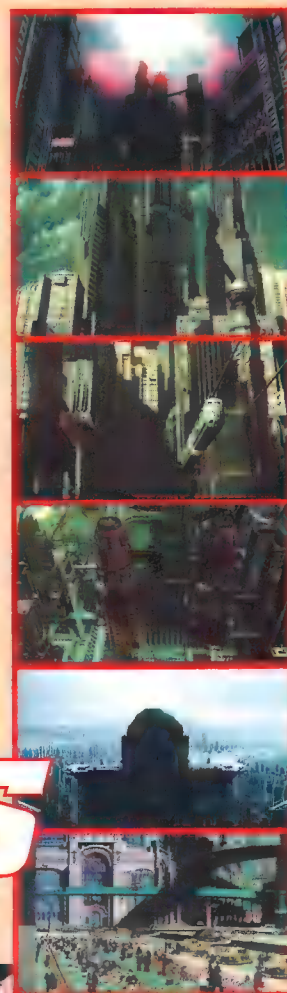


Otomo a su marier ses idées et celles Tetsuka.



Saura-t-elle aimer ?

Metropolis, une mégapole au look un peu rétro.



Metropolis

des années 30. On reconnaît la le pessimisme récurrent d'Otomo, avec, outre le savant fou classique, une civilisation avancée provoquant sa propre perte, un militarisme omniprésent, des révoltes, du chaos...

Fritz Lang pas mort !

Symbole de l'orgueil technologique de Metropolis, la tour Jigrad est l'objet d'une cérémonie d'inauguration. Red, le plus haut dignitaire local est en train de faire son discours lorsqu'un homme vient l'interrompre. Il est froidement abattu par l'un des gardes, Rock. Parmi la foule présente se trouvent un détective moustachu et un jeune garçon nommé Kenichi, qui sont tout deux sur une affaire. L'homme abattu se révèle être un robot.

Metropolis repose sur les fondations d'une ancienne ville dont seuls les souterrains demeurent. La population est

maître défunt Tetsuka. Le graphisme « à la Astro » a parfaitement été reproduit et mis au goût du jour. De plus, on retrouve cette réflexion touchant aux concepts de vie et de conscience : la petite fille cyborg saura-t-elle apprendre à aimer, à acquérir une humanité ?...

L'été sera chaud !

Les personnages, bien qu'en 2D, s'intègrent parfaitement aux décors 3D. Le résultat s'avère impressionnant, et rarement vu ces derniers temps. L'année 2001 s'annonce décidément comme un grand millésime pour l'animation japonaise. Après Metropolis le 29 juin, on aura droit au superbe film du studio Ghibli (*Sentochihiro no Kamikakushi*), le nouveau Pokémon et le DVD d'*Avalon*. Chaud, je vous dis ! Très chaud !

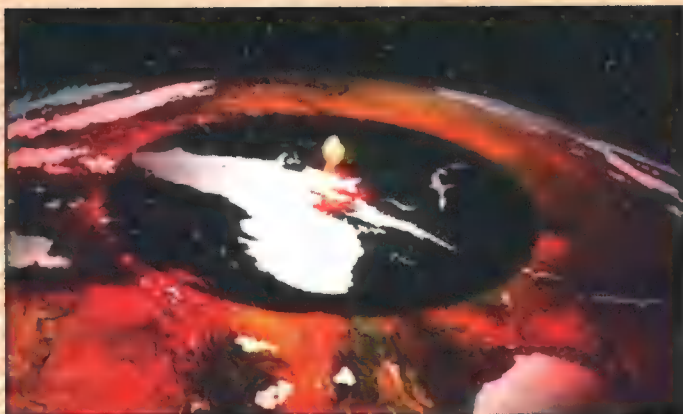
Kagotani san



Le thème du savant fou, toujours vivace !



Les militaires sont partout.



La destruction du monde, inévitable ?

Elle découvrira sa vraie nature...



Elle possède le pouvoir de détruire le monde.



Le design de Tetsuka renaît, splendide !



Le détective-robot, le détective et le petit garçon.



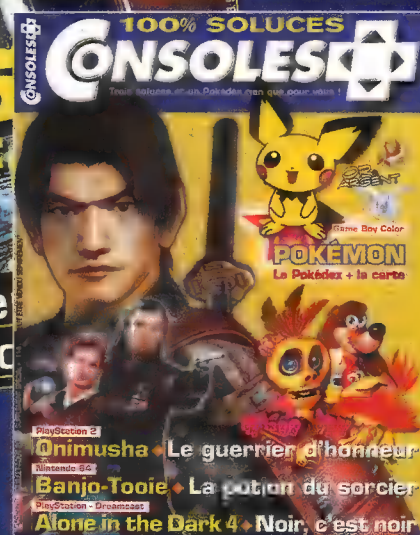
Destruction, révoltes et chaos... Des thèmes chers à Ootomo.

[illegible]

Onimus

E3 : Un salon exceptionnel

- 100 jeux de la prochaine génération
- Le point sur les nouvelles consoles



En vente en bas de chez vous...

PREVIEWS

HALF-LIFE (PS2)	51
LOTUS CHALLENGE (PS2)	56
EVIL TWIN (DC, PS2)	58
JURASSIC PARK SURVIVAL (PS2)	59
NEW YORK RACE (GBC, PS2)	59
DEUS EX (PS2)	60
RUNE : VIKING WARLORD (PS2)	61
CITY CRISIS (PS2)	62

L'été, tout le monde n'a pas la chance de se faire dorer la pilule au soleil, un verre de menthe à l'eau à la main et les tongs bien accrochées au bout des pieds. La rentrée se prépare activement du côté des éditeurs. Consoles+ vous offre des images inédites de Half-Life sur PlayStation 2 et vous fait découvrir deux nouveautés : Lotus Challenge et New York Race. De quoi patienter avant le mois de septembre qui s'annonce très chaud.



D'abord prévu sur Dreamcast, *Half-Life* a finalement été porté sur PlayStation 2. Ce jeu qui a fait les beaux jours du PC arrive, les valises chargées de cadeaux. Jusqu'alors, dans un Doom-like, on se contentait de tirer sur tout ce qui bougeait sans vraiment réfléchir et on fonçait tête baissée dans de gigantesques couloirs à la recherche de la porte de sortie. L'arrivée de *Half-Life* a marqué un tournant dans ce type de jeu. Bien qu'il soit sorti il y a plus de trois ans maintenant, il reste toujours d'actualité, et rares sont les productions, même récentes, qui supportent la comparaison. Ce qui fait la force de *Half-Life* c'est son scénario et sa réalisation, proches d'une œuvre cinématographique.

Brèche spatio-temporelle

Vous incarnez un scientifique, Gordon Freeman, chargé par ses supérieurs de réaliser une expérience au sein d'une base secrète américaine. Puisque tout ne tourne jamais rond aux États-Unis, l'expérience vire à la catastrophe, et notre malheureux scientifique ouvre une brèche spatio-temporelle. La base ne tarde pas à être envahie par des hordes d'extraterrestres. Le gouvernement américain décide de dépêcher les Marines sur place pour lancer une gigantesque opération de nettoyage.

Intelligence artificielle

Votre rôle consistera à échapper d'un côté aux aliens et, de l'autre, aux membres des Marines. Le scénario va ainsi



Half-Life

évoluer au fur et à mesure de votre progression dans le complexe, mais également en fonction des décisions prises en cours de partie. Avec une intelligence artificielle très développée, les Marines vont vous mener la vie dure et vont tout faire pour vous abattre. Ne comptez pas vous cacher dans un coin en attendant qu'ils se calment : un Marine, c'est comme un pitbull, quand ça mord, ça ne lâche pas sa prise. Vos armes vont elles aussi évoluer en cours de partie. Alors que vous débutez avec un simple pied-de-biche, votre panoplie va rapidement s'étoffer : fusil d'assaut, fusil à pompe, arbalète (équipée d'une lunette de sniper), ainsi qu'une bonne demi-douzaine d'armes récupérées sur les extraterrestres abattus.

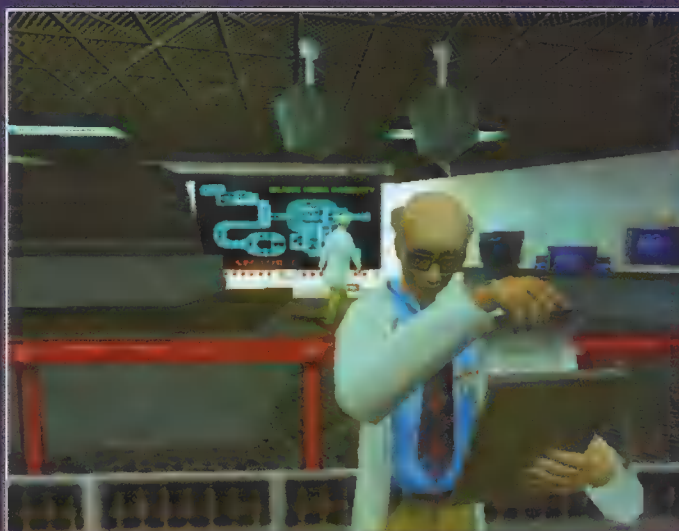
Jouabilité exceptionnelle

Randy Pitchford, PDG de Gearbox Software (les développeurs de la version *Half-Life* sur PlayStation 2), estime que c'est visuellement que le jeu impressionne le plus, grâce à un moteur graphique entièrement reprogrammé et à un énorme travail fourni sur les expressions des visages. La



MISSION: DECAY

En plus des modifications graphiques, la version PlayStation 2 de Half-Life se voit offrir une nouvelle mission : Decay. On sait encore peu de chose sur celle-ci, les programmeurs étant restés discrets à ce sujet. Il s'agira d'un jeu en coopération, et chaque mission accomplie déverrouillera des cartes et des bonus dans le mode multijoueur. On parle également d'un personnage caché...



résolution graphique du jeu, 640 x 448, peut sembler un peu légère comparée aux versions PC, mais s'avère parfaite pour un écran de télévision. Sachez aussi que le jeu est compatible avec la souris et le clavier USB de la PS2, ce qui lui confère une jouabilité exceptionnelle. En mode multijoueur, jusqu'à quatre sur un même écran, Half-Life propose divers types de parties en coopération ou en deathmatch. Enfin, une mission inédite, Decay, développée uniquement pour la PS2 est disponible... Vivement la rentrée!

Niilo





Contrairement à ce que certains pensent peut-être, Lotus Challenge n'a que très peu à voir avec un quelconque championnat du monde du plus gros torcheur de cul... Même s'il est question de belles caisses dans les deux cas. La simple évocation de la Lotus Elise ou de la Lotus Exige donne des frissons aux amoureux de quatre-roues. C'est Virgin qui se charge de permettre aux possesseurs de PlayStation 2 de piloter ces bolides anglais de légende. Lotus Challenge se présente comme un subtil mélange de simulation précise et d'arcade débridée. Dans cette optique, le joueur pourra, selon son bon plaisir,

participer à des compétitions exigeantes ou bien s'éclater dans un mode de jeu irréaliste privilégiant les sensations extrêmes.

All around the world

La variété des décors parcourus constitue l'un des points forts de ce Lotus Challenge. Le joueur peut, en effet, profiter des spécificités topographiques de lieux célèbres, comme Londres en parcourant, au hasard des modes, Trafalgar Square ou les alentours de Buckingham Palace; le circuit d'essai des usines Lotus est également de la partie, ainsi que les sinueuses rues de Tokyo. Les amateurs de soleil n'ont pas été oubliés, puisqu'ils pourront lézarder sur

le Jupiter Beach Raceway située en Floride. Les développeurs ont mis un point d'honneur à réaliser des effets spéciaux dignes de la petite dernière de chez Sony. Pluie, neige, brouillard ont été peaufinés pour un rendu d'une grande qualité. Une gestion en temps réel des effets de poussière et de fumée renforce d'autant le réalisme des situations de course. L'ensemble de l'environnement des courses a été travaillé pour renforcer une crédibilité de chaque instant.

Des modes à la mode

De nombreux challenges ont été intégrés au jeu pour le plus grand plaisir des joueurs. Un nombre important de figures imposées vous attend dans les

différents modes de jeu proposés. Un mode « historique » vous fera revivre en action les grands exploits de l'écurie Lotus à travers les siècles. Vous devrez également, indépendamment des courses, réaliser des cascades à l'image des modèles Lotus utilisés dans l'industrie cinématographique (le plus célèbre fan de la marque n'étant autre que le mythique James Bond). Quant aux amateurs d'éclate à plusieurs, ils pourront s'essayer au mode multijoueur.

Lotus Challenge est prévu pour septembre dans notre beau pays. Espérons que toutes les bonnes idées et la bonne volonté des développeurs nous offriront une perle de jeu de voitures.

Toxic

Lotus Challenge



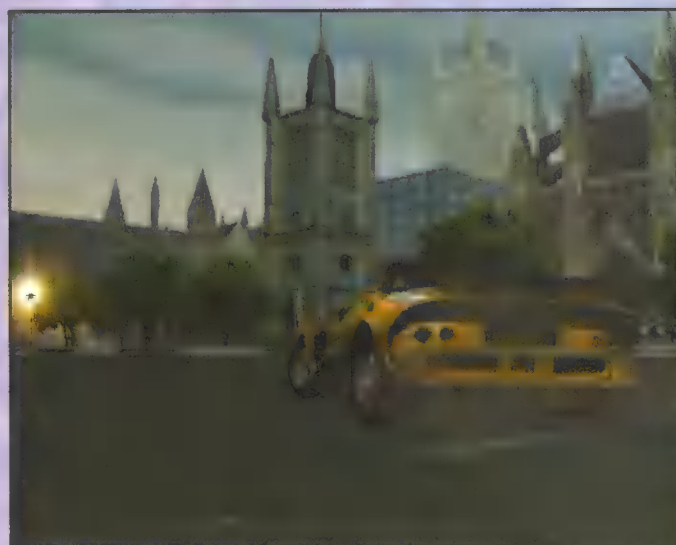
VIEUX POTS

Les vieux bolides sont de la partie. Voici deux anciens modèles qui ont de beaux restes.



La ligne droite est le plus court chemin vers la victoire.

Les virages doivent être anticipés pour gagner du temps.



VIRGIN

SEPTEMBRE



LES F1 À LA FÊTE

Gros carambolage en perspective. Les commissaires de piste vont entrer en action.



Les effets de poussière sont bien réussis.



Il faut pouvoir maîtriser ces monstres de puissance.

PARTICULIERS, PROFESSIONNELS DU JEU VIDEO !

Vendez

vos jeux, consoles et
accessoires :



Playstation



Dreamcast



Nintendo 64



Gameboy



Playstation 2



PC/CD-Rom

Estimation et Paiement Immédial

COMPACTS BOUTIQUE

55-57 avenue d'Italie 75013 Paris

☎ 01.44.06.76.15

Métro : Tolbiac

ouvert entre 10h et 20h

sans interruption du lundi au samedi



Evil Twin devait sortir l'année dernière. Initialement, il ne s'agissait que d'un projet pour une série télévisée.

Depuis, les choses ont changé, et In Utero, un studio d'animation qui a participé à de nombreux projets d'Ubi Soft, s'est donné comme priorité de sortir un jeu réellement abouti. À l'orphelinat qui héberge Cyprien, ses petits camarades lui ont préparé une jolie fête pour son anniversaire. Malheureusement, ils ignorent que cette date d'anniversaire coïncide avec celle de la mort de ses parents. Envahi par un désespoir sans fond, il maudit son enfance, renie ses amis et se réfugie dans son imaginaire. Le voilà, dès lors, dans un monde cauchemardesque, où il

devra vaincre ses phobies et ses frustrations avant de faire la paix avec son âme torturée d'enfant qui a mûri trop vite.

Pas de panique

Dans ce mélange de plates-formes et d'aventure, on contrôle le personnage à la manière d'un Mario. Un modèle revendiqué par les auteurs du jeu, qui insistent sur leur volonté d'offrir une maniabilité le plus proche possible de celle des jeux Nintendo. Néanmoins, les joueurs auront droit à l'erreur ; In Utero ne souhaite pas les frustrer en les bloquant sur des passages de plates-formes pures et dures. Ainsi, même quand Cyprien rate une plate-forme d'un millimètre, pas de panique, il pourra s'accrocher...



Fils de Freddy et Chucky

Mais pourquoi ce titre : Evil Twin ? Tout simplement parce que notre héros, en bon schizophrène qu'il est, aura la faculté de se métamorphoser. Polo à rayures rouges style Freddy Kru-

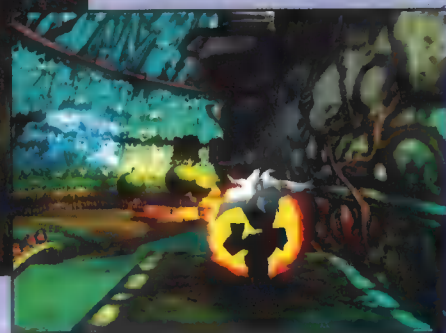
ger et look tendance « Chucky la poupée sanglante », il peut alors envoyer des boules de feu et effectuer des super sauts. Le personnage a bien évolué depuis les premiers storyboards ; les développeurs se sont orientés vers une atmosphère assez glauque et l'ont volontairement durci pour casser le cliché habituel des jeux de plates-formes. Les couleurs, les lumières, les ombres, les décors dégagent quelque chose de vraiment fort, de macabre.

Evil Twin en chiffres

Ce sont plus de cent personnages qui interviendront dans plus de 210 scènes de dialogues, réparties à travers 65 niveaux. In Utero nous assure que la difficulté est très progressive. Encore un élément qui nous rend impatient de voir comment l'accouchement (c'était « le mot » de la conférence de presse) va se dérouler. L'heureux événement devrait avoir lieu en novembre 2001, une date qui pourra sûrement changer, compte tenu des scrupules d'In Utero – à la hauteur de son talent !

Switch

Evil Twin : Cyprien's Chronicles



KALISTO

NC

Preview

GAME BOY COLOR



PLAYSTATION 2



NY Race

Après un jeu d'aventure plates-formes assez lamentable, ce nouveau titre compte exploiter la licence du Cinquième Élément. NY Race reprend la scène de la course en taxi du film de Luc Besson. Dans ce jeu de caisses futuristes, vous aurez accès à 12 pistes directement inspirées du New York de l'an 2225 (tel que l'imagine le réalisateur français). Votre but est simple puisqu'il faut remporter la victoire. Au long des trajets à effectuer, des pastilles représentant les cinq éléments (eau, feu, air, terre et Leloo) serviront de bonus nuisant aux adversaires. Il vous sera ainsi

possible de les ralentir, voire même de les détruire. Trois modes seront proposés : course simple, championnat et "Keirin". Ce dernier est en fait un éliminatoire. Le joueur devra enchaîner les courses, et seul le concurrent en dernière position se verra éliminé. Bonjour le stress!

Enfin, on nous promet une ambiance et un univers proches de celui du film. Les décors ont donc été spécialement créés par les designers du long-métrage. On devrait donc retrouver, les patrouilles de police, la pagode chinoise, et pourquoi pas, la grande enseigne McDonald.

Kael



Jurassic Park: Survival

À l'heure où vous lirez ces lignes, le troisième volet de Jurassic Park sera sorti dans les salles de cinéma. Pour cette occasion, un "survival horror" très proche de Dino Crisis est en préparation. Le joueur incarnera David Espinoza, un scienti-

fique qui effectue des recherches sur l'ADN. Un groupe de terroristes fait alors main basse sur les précieux gènes. On ne sait pas trop ce qu'ils veulent en faire, alors, dans le doute, mieux vaut les en empêcher... D'autant plus que votre avion s'étant écrasé, vous ne

pouvez plus quitter l'île sur laquelle vous vous trouvez. Tout au long de l'aventure, des créatures préhistoriques tenteront de vous inviter à table. Frissons garantis donc. Par rapport à Dino Crisis, ce titre semble se démarquer par son aspect beaucoup plus tactique. Le jeu est donc plus orienté

recherche, aux dépens de l'action. Les énigmes seront nombreuses et suffisamment tordues. Enfin, on nous informe que l'intelligence artificielle des dinosaures a fait l'objet d'un travail gigantesque afin qu'ils aient une attitude plus réaliste que d'habitude.

Kael



VIVENDI UNIVERSAL

NOVEMBRE

Preview

PLAYSTATION 2





Ce titre issu du monde PC a récolté de nombreuses récompenses cette année. Son créateur Warren Spector a collaboré au développement et à la production de jeux phares comme *Ultima VI* ou *Wing Commander*. Warren est, comme nous, un amoureux du jeu vidéo, tant sur PC que sur console, un amour qui a servi de leitmotiv pour cette adaptation de *Deus Ex* sur PS2 réalisée par son équipe de développement, Ion Storm. Comment décrire ce qui est sûrement le moins orthodoxe des jeux actuellement disponibles ? *Deus Ex* est un savant mélange de shoot en vue subjective, d'aventure et de RPG. L'action se situe dans le futur, aux alentours du XXII^e siècle. Bien sûr,

le monde a évolué, mais il s'est aussi perverti... Et il semble qu'un complot international le menace. C'est à l'agent antiterroriste JC Denton qu'incombe la tâche d'enrayer ce complot diabolique. Heureusement pour lui, la nanotechnologie dont son corps est équipé lui permet de développer des capacités particulières. À la manière d'un jeu de rôles, vous gagnerez de l'expérience dans de nombreux domaines (tir, discrétion, piratage informatique...); votre progression dans tel ou tel domaine dépendra surtout de votre façon de jouer. Libre à vous de faire de votre personnage un as de la gâchette ou un petit génie du piratage et de l'infiltration. La gestion de l'inventaire constitue aussi une phase impor-

tante du jeu. À l'instar de *Diablo*, il n'est pas possible d'emporter autant d'objets et d'armes qu'on le souhaite; il est donc parfois nécessaire de se débarrasser de certains d'entre eux!

État d'ivresse

Le monde virtuel de *Deus Ex* est vaste et surtout très proche du nôtre, il est donc possible d'interagir avec tous les éléments du jeu. Ainsi, quand on boit un verre d'alcool, l'écran se trouble pour mieux reproduire l'état d'ivresse. On peut pirater les distributeurs d'argent afin d'acheter des informations auprès de certaines personnes ou se payer des armes. Les personnages non joueurs se feront un plaisir de vous vendre leur camelote.

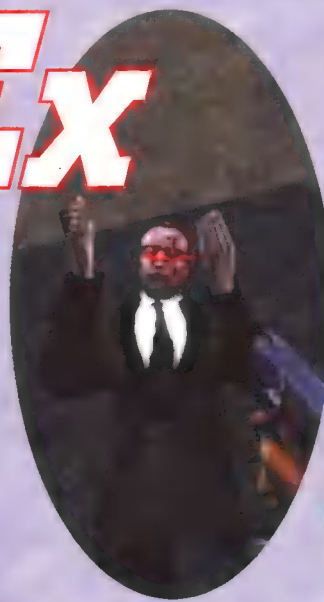
Vos choix dans certains dialogues ou certaines actions que vous effectuerez influenceront directement le déroulement du jeu. C'est cet extraordinaire choix qui frappe le plus. Il y a bien des façons de résoudre un problème. Pour détruire un droïde de surveillance, par exemple, on pourra placer une mine sur son trajet, ou plus subtilement, pirater sa tour de contrôle. D'une manière générale, le piratage informatique joue un rôle crucial, et il est plutôt conseillé de feinter plutôt que chercher l'affrontement direct.

Interface revue

L'aventure vous fera traverser de nombreux pays, dont la France. Une mission à Paris vous fera même visiter les alentours de la Tour Eiffel et les catacombes de Denfert-Rochereau. Graphiquement, le jeu semble tirer de belles promesses; grâce aux capacités de la PS2, les développeurs ont pu enrichir en polygones nombres d'éléments. Les scènes cinématiques ont été retravaillées et affinées, les textures correctement lissées. Bien sûr, l'interface a été revue pour la PS2, et se trouve grandement simplifiée par rapport à sa grande sœur du PC. Le jeu est prévu pour cet hiver, et nous vous mettrons au parfum quant à d'éventuels retards ou évolutions.

Switch

Deus Ex





Le scénario de *Rune: Viking Warlord* vous place dans la peau d'un guerrier dans un passé lointain. Votre but: éliminer des démons patibulaires dans un beat-them-all doté d'un moteur graphique qui risque de révolutionner le genre.

Vous allez devoir parcourir plus de 40 environnements différents qui proposent un dépaysement total. Votre Viking au grand cœur, le dénommé Ragnar, va devoir exterminer les créatures qui menacent son peuple à la chevelure soyeuse et ondulée. Indépendamment de son côté défouloir, *Rune: Viking Warlord* propose un scénario

habile et haletant. L'horreur omniprésente ravira les amateurs de spectacles chargés en hémoglobine en leur procurant un maximum de sensations.

Aux armes... etc.

Pour les fines lames, *Rune* propose un arsenal conséquent qui, une fois en action, ne laisse que peu de répit aux assaillants. Quinze armes différentes sont disponibles pour un rasage tout en douceur. Un système particulier permet d'augmenter la puissance de vos canifs pour infliger de plus gros dégâts. Au-delà de la blaste qui reste prédominante, la singularité des personnages risque fort d'apporter un charme supplémentaire aux parties. C'est en effet Todd Mc Farlane, le créateur de *Spawn*, qui s'est chargé de dessiner les protago-

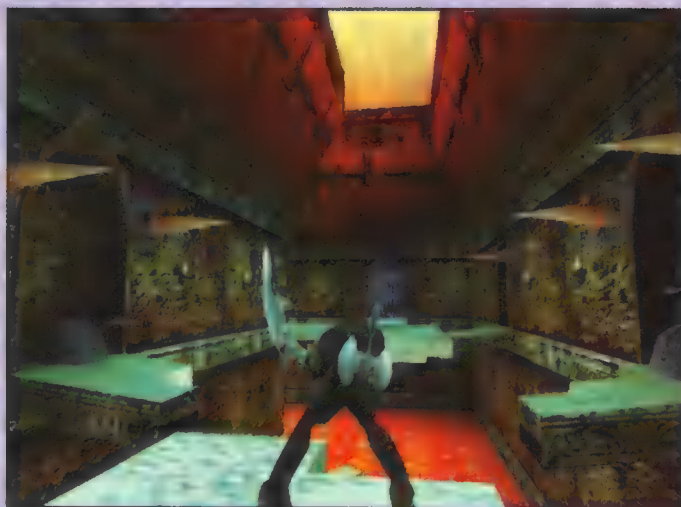
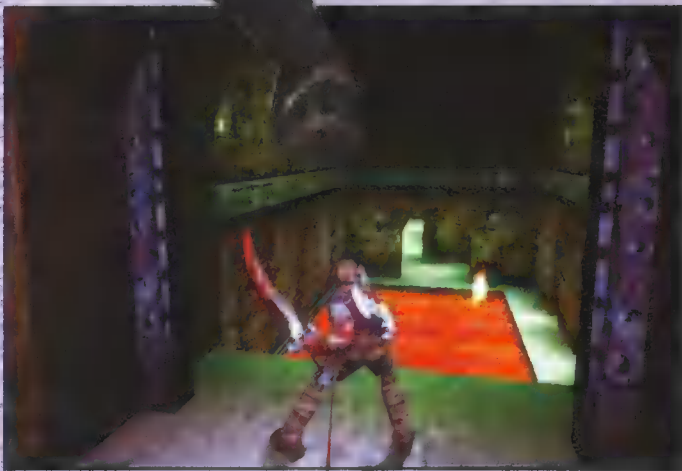
nistes. Leur animation n'est pas en reste, et Take 2 promet une jouabilité intuitive et très étudiée. L'interactivité avec les éléments du décor est également de la partie, et vous pourrez vous amuser à son détriment.

Un futur hit ?

Un mode multijoueur en écran splitté va permettre aux amis de s'en mettre plein les dents dans 20 différents niveaux tous empreints de mysticisme et de tension palpable. Ce *Rune: Viking Warlord* se présente vraiment bien et risque fort de combler tous les joueurs avides de batailles épiques et musculeuses. Avec une sortie prévue à la rentrée, ce beat-them-all promet des heures de tuerie sans interruption.

Toxic

Rune: Viking Warlord





Dans *City Crisis*, aux commandes d'hélicoptères en tout genre, vous allez devoir venir en aide à de nombreux civils en perdition. Le but du jeu est de sauver les citoyens de tout un tas de désastres qui s'abattent sur une grande cité. Vous devrez pour cela utiliser les capacités spécifiques des machines qui vous sont confiées.

Il vous faudra manier avec précision votre engin pour arriver le plus vite possible sur les lieux du sinistre. Sur place, vous devrez éteindre des incendies et secourir la population affolée. Au cours du jeu, les missions varient. Vous devrez, par exemple, pister une voiture dans les rues sinueuses et encombrées. Votre hélicoptère se contrôle unique-

ment avec les deux sticks analogiques de la manette. Diriger son engin correctement demande un bon entraînement, mais une fois la prise en main digérée, on

pilote avec précision. Une bonne gestion de la hauteur et de la vitesse de votre hélico est nécessaire pour venir à bout des figures imposées par le scénar-

io. Un mode entraînement est d'ailleurs là pour faciliter la prise en main.

Sécurité civile

L'univers en 3D de *City Crisis* se veut réaliste. Les décors de la ville comportent de très nombreux détails. Il suffit de jeter un coup d'œil aux mouvements de population au sol pour comprendre le travail des développeurs. Les ambulances et autres voitures agissent de manière cohérente, et la circulation ressemble à ce qu'il est possible de voir aux abords des grandes agglomérations.

City Crisis est prévu pour le mois de septembre dans notre beau pays et va sans doute réveiller la fibre héroïque chez de nombreux joueurs.

Toxic



City Crisis



TESTS

FINAL FANTASY X (PS2)	64
SHADOW HEART (PS2)	70
MTV MUSIC GENERATOR 2 (PS2)	72
KURUKURU KURURIN (GBA)	73
MEGAMAN X5 (PS)	74
PINO BEE - LES AILES DE L'AVENTURE (GBA)	75
ATV OFF ROAD (PS2)	76
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 (GBA)	78
SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL (GBA)	79
ZELDA ORACLE OF AGES (GBC)	80
ZELDA ORACLE OF SEASONS (GBC)	82
GRAN TURISMO 3 (PS2)	84
BREATH OF FIRE IV (PS)	88
PHANTASY STAR ONLINE VER.2 (DC)	90
NAMCO MUSEUM (GBA)	92

Si certains aiment passer leur journée allongés sur le sable chaud et s'enduire de crème solaire, d'autres, comme les testeurs de la rédaction, préfèrent se délasser au frais devant leur poste de télévision pour jouer aux dernières nouveautés. Et elles sont nombreuses les bougresses : Final Fantasy X (PS2), ATV Off Road (PS2), Gran Turismo 3 (PS2), Breath of Fire IV (PS), Phantasy Star Online 2 (DC) et deux épisodes inédits de Zelda sur Game Boy Color vont rapidement vous faire oublier les plages bondées et le sable qui colle aux pieds. Vive les vacances !



Comme chaque année, Squaresoft nous offre un nouvel épisode de Final Fantasy. On l'attendait depuis un moment. Le voici enfin sur PS2... et en exclusivité dans Consoles+ !



FINAL FANTASY X

64



Un an pile après la sortie du neuvième épisode sur PS, voici le dixième sur PS2. Le jeu commence avec Tidus, un jeune homme qui s'avère être une star de blitzball, un sport aquatique qui ressemble un peu au water-polo. Un soir, lors d'un match décisif, le Shin, un monstre gigantesque apparaît et commence à détruire la ville. Aidé par Auron, son ami, il s'en va le combattre. Après une lutte acharnée contre ce monstre, notre héros se trouve soudain

transporté dans le temps. Après un réveil agité (sous l'eau) et quelques recherches, Tidus comprend qu'il se trouve 1000 ans dans le futur. Par chance, il est recueilli par les Albedos, une communauté parlant une langue étrange. Hélas! le bateau de ses sauveteurs se fait à son tour attaquer par le Shin, et notre héros échoue dans un petit village de paillotes... À partir de ce moment, outre rentrer chez lui, sa mission consistera à découvrir le pourquoi du comment et connaître le lien qui l'unit au Shin.

Chemin faisant, Tidus fera de nombreuses rencontres, dont Waka, un garde faisant partie d'une équipe de blitzball réputée pour la faiblesse de ses résultats, et Yuna, une religieuse capable d'invoquer les esprits. Peu à peu, Tidus se rendra compte de l'importance de cette belle jeune fille et liera son destin au sien...

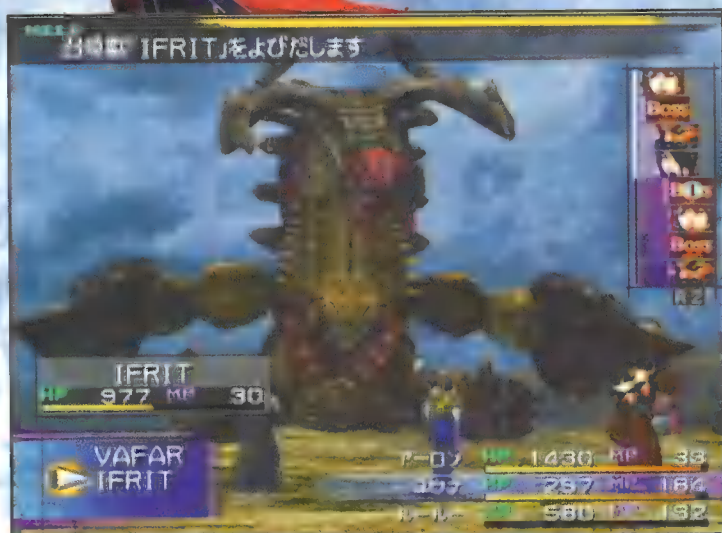
Bien qu'il ne soit pas possible de changer d'angle, la vue proposée est généralement bien adaptée aux situations. Du coup, l'aventure gagne en profondeur, et les quêtes prennent une nouvelle dimension. À la suite de ce changement d'optique, les sensations propres à la série sont aujourd'hui radicalement différentes; de plus, les lieux à visiter sont bien plus vastes. Par chance, vous disposez d'un radar (en haut à gauche de l'écran) pour vous y retrouver. Une flèche rouge vous indique même la route à suivre pour progresser dans l'aventure: il est donc impossible de se perdre très longtemps. Cependant, à l'intérieur des bâtisses, les décors nécessitant beaucoup de détails sont plaqués en simple 2D, comme dans les trois volets sur PlayStation. Avec l'arrivée de la 3D dans la saga, on était en droit de s'attendre à une grande liberté de mouvements. Pourtant, il n'en est rien: impossible de se rendre où l'on désire. Il faut donc se cantonner à suivre la route dessinée. Rien à voir avec Zelda, pour lequel le concept "aventure 3D" prenait tout son sens.

Troisième dimension

Final Fantasy X reprend certains éléments essentiels de la série. Ainsi, en plus d'un scénario très complexe, on y trouve de nombreux personnages assez charismatiques aux destins différents, mais qui devront s'unir pour vaincre les forces du Mal. Comme il avait été annoncé, le jeu alterne entre 2D et 3D temps réel. Dorénavant, la caméra est dynamique et vous suit dans tous vos mouve-

Plein les yeux

Graphiquement, Final Fantasy X atteint un niveau encore inégalé sur PlayStation 2. Les personnages principaux sont très détaillés, et leurs visages particu-



Plus on avance dans le jeu, plus les ennemis sont gros et puissants. Que ce soit les boss ou les simples monstres, ils sont tous très résistants.

lièrement expressifs. Lors des scènes contenant des gros plans, on en arrive à se demander si nous avons affaire à du précalculé ou à du temps réel. D'un point de vue artistique, cet épisode est tout aussi réussi que Shenmue, sur Dreamcast (bien mieux selon certains à la rédaction). Les décors, ne sont pas en reste. Bien que parfois inégaux, ils fourmillent de petites animations qui accentuent le côté vivant de l'univers dans lequel vous évoluez. Depuis le septième volet, l'un des points forts de la série résidait dans les scènes cinématiques entrecoupant le jeu. C'est également le cas pour celui-ci. Chacune (et il y en a beaucoup) est un vrai moment de bonheur à partager (comme le Nutella). Elles interviennent toujours au bon moment et sont d'une qualité irréprochable. Comme à l'accoutumée, on ne constate aucun temps de chargement entre les scènes cinématiques et le jeu lui-même.

Combats moins dynamiques ?

On pouvait craindre que les combats perdent en dynamisme avec l'annonce de la disparition de l'ATB (Active Time Battle). Présent depuis plusieurs épisodes, ce principe prenait en compte le facteur temps. Chaque personnage avait un temps d'action propre représenté par une jauge. Cette innovation a laissé place à un mode a priori plus classique. Malgré tout, les combats restent prenants grâce à une refonte complète du système. En haut à droite de l'écran se trouve désormais l'ordre d'attaque. Selon les aptitudes de chacun, un des combattants pourra attaquer plusieurs fois. Dans les menus également de multiples changements ont été opérés. Tout d'abord, ils sont différents selon les persos. Mais les options traditionnelles sont toujours au rendez-vous



(attaque, items, magie blanche, magie noire et garde). La barre des "Limit" se charge toujours au fil des combats. Elle permet de lancer une grosse attaque appelée "Overdrive". Cette dernière vous demandera d'effectuer une manipulation précise. Cela va du combo de touches au simple "bandit manchot", le temps pour les réaliser étant évidemment limité... Au cours de certains combats, vous devrez réaliser des actions particulières, et c'est là que le "Trigger command" entre en jeu. Avec ce système, vous actionnerez des commandes à distance, et c'est généralement le seul moyen de gagner. Autre nouveauté de taille, il est désormais possible de changer de combattant à tout moment. Ce qui s'avère bien pratique lorsqu'il faut s'adapter à la force de l'adversaire ou quand l'un des vôtres est en piteux état. Après chaque victoire, vous ne gagnez plus de points d'expérience mais du S-Level et des Sphères. Ce sont ces gains qui permettent de faire progresser les protagonistes (voir encadré).

Ifrît et tous ses amis

Yuna est la seule de votre groupe capable d'invoquer des divinités, qui peuvent s'obtenir de deux manières : soit dans les temples, soit en faisant des rencontres importantes. Lorsque vous en appelez une, elle vient remplacer votre trio sur l'aire de combat. À ce moment, elle dispose des mêmes pouvoirs que vos autres ...

COMBAT SET INVOCATIONS

Oubliez tout ce que vous avez vu précédemment dans Final Fantasy. Le système de combat de ce volet n'a vraiment plus rien à voir ! Il faudrait des pages et des pages pour l'expliquer entièrement.



Les menus sont différents selon le personnage et les pouvoirs qu'il a acquis.



Le Trigger command n'apparaît que lorsqu'une action est possible. Lorsqu'il est accessible, son utilisation est indispensable pour progresser.



Lorsque l'un de vos coéquipiers est trop faible pour se battre, il est bon de le remplacer.



Overkill est le nom donné aux attaques qui tuent en un seul coup.



Pour réussir son attaque Overdrive, il faut accomplir certaines manipulations. Le temps limité rend sa réalisation difficile.



Les magies ont plus ou moins d'effet. Par exemple, les monstres électriques ne sont pas affectés par les pouvoirs recourant à cet élément.

... personnages: elle peut attaquer, se défendre ou encore avoir recours à la magie. La jauge d'Overdrive se remplit au fil du combat et permet d'envoyer un super-pouvoir lorsqu'elle est pleine. Par contre, si votre divinité meurt, vous ne pourrez pas l'utiliser avant qu'elle ne se soit régénérée (une borne de sauvegarde ou une nuit de sommeil suffit). Mis à part contre les boss, l'invocation de ces divinités ne doit pas se faire à la légère.

Clins d'œil

Comme d'habitude, certains éléments propres à la série se retrouvent dans ce nouvel épisode. Ainsi, les Chocobos sont de la partie. Par rapport au neuvième volet, leur importance est moindre, mais leur capture est néanmoins toujours de mise. Ils vous permet-

tront de progresser bien plus vite sur les routes accidentées grouillant de monstres prêts à vous attaquer. D'autre part, Lulu, la magicienne de votre équipe tient dans ses bras un petit Mog qui donnera des coups à sa place. Par la suite, vous pourrez le remplacer par autre chose: le cactus de FFVIII par exemple... Les magies sont également les mêmes: classées en fonction des éléments (feu, foudre, eau, glace), elles auront plus ou moins d'effet selon l'ennemi rencontré. Enfin, Final ne serait pas Final sans ses musiques: tous les thèmes de la série sont présents, avec quelques nouveautés en plus.

Et au final ?

Final Fantasy X est un titre de qualité. Sa beauté est stupéfiante, et le nouveau système de combats



Les graphismes sont de toute beauté. Difficile de croire que nous avons affaire ici à une scène en 3D temps réel.

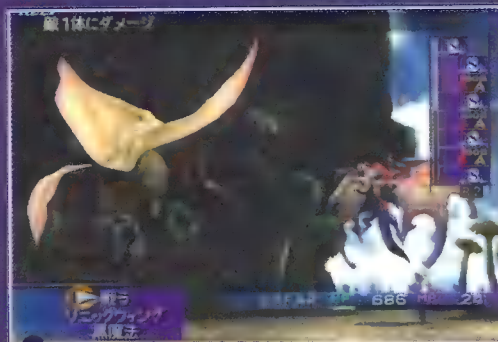
INVOCATIONS

Les invocations sont de retour. Dans ce volet, seule Yuna la magicienne peut y recourir. Lorsque l'une de ces divinités apparaît, elle vient prendre la place de toute l'équipe et devient un personnage à part entière. Vous lui affectez alors les actions que vous

désirez. Cependant, il n'est pas possible de les guérir. S'il l'une d'elles vient mourir, vous ne pourrez plus l'utiliser avant une borne de sauvegarde ou après une nuit de repos. Les obtenir vous demandera un certain temps de jeu.



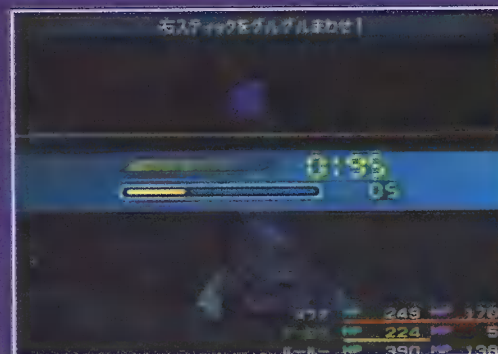
Comme à l'accoutumée, l'arrivée des invocations est magnifique.



Tous vos persos s'en vont et votre divinité reste seule.



Si elle meurt, vous ne pourrez pas la réutiliser avant un petit moment.



Les Overdrive des divinités sont les attaques les plus puissantes du jeu.



est bien conçu. De plus, le scénario est très intéressant et toujours aussi complexe. Mais le jeu n'a plus grand-chose à voir avec les précédents épisodes. Le charme propre à la saga a totalement disparu. Excepté les musiques et certains éléments, ce titre ne semble avoir de Final Fantasy que le nom. Après un neuvième volet magni-

fique, la pilule sera sans doute assez amère à avaler pour les fans de la série. Soyons clair: FFX est un excellent RPG, l'un des meilleurs sur PlayStation 2. Mais par rapport aux autres volets, il ne fait pas vraiment le poids. Aussi prenant que le VIII, mais beaucoup moins que le VI ou le IX.

Kael

LE MUR DES SPHERES

À chaque fois que vous tuez un ennemi, vous gagnez de l'expérience et, la plupart du temps, des sphères. Au fil des combats, vos points d'expérience vous permettront d'obtenir du S-Level. Ce dernier remplace le Level traditionnel. En effet, ces "Sphères-Levels" permettent aux personnages d'acquies de nouvelles habiletés ou compétences. Pour cela, il faut se rendre au "mur des Sphères" de votre inventaire. Chaque S-Level correspond à une case (comme dans un jeu de plateau). Placez les Sphères dans les emplacements prévus à cet effet pour faire évoluer votre perso comme bon vous semble.



On se déplace en fonction des S-levels acquis. Chaque case propose un "Skill" différent. Ils vous permettront, par exemple, d'augmenter le Hp, le Mp, ou encore l'attaque ou la défense.



Il existe des milliers de cases. Toutes les activer vous demandera du temps.



Les Chocobos sont devenus indispensables à la série. Pour les obtenir, il vous faudra beaucoup de patience. À l'état sauvage, ces volatiles ne se laissent pas attraper facilement. Il faut donc les appâter et leur montrer patte blanche.

Du fait des graphismes bien plus "matures" que dans Final Fantasy IX, les charmantes femmes que vous allez rencontrer gagnent en formes, que leurs tenues légères mettent bien en évidence. Ken, notre stagiaire du mois, les a particulièrement appréciées. En hommage à ce jeune homme au grand cœur (et à sa demande...), nous vous en présentons quelques-unes.



COMBATS NON-LINEAIRES

Dans Final Fantasy X, comptez en moyenne un combat toutes les vingt secondes. Les affrontements contre les boss ne sont pas linéaires. En effet, il faudra parfois accomplir certaines tâches grâce aux nouvelles commandes du menu.



Dans la ville du tournoi de blitzball, Yuna est enlevée puis enfermée dans un grand robot.



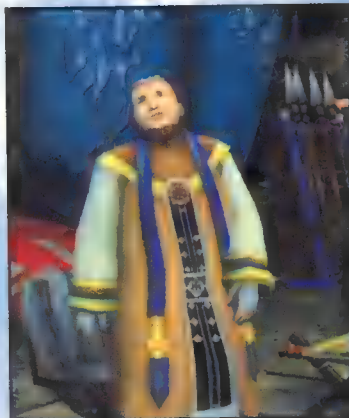
Pour le vaincre plus facilement, commencez par envoyer de la foudre sur la machine, juste à droite.



Lorsque la machine est rechargée, actionnez le levier avec le Trigger command pour déplacer la grosse pince.



Vous pouvez ainsi soulever l'adversaire et, lorsqu'il va chuter, il perdra les 3/4 de son énergie.



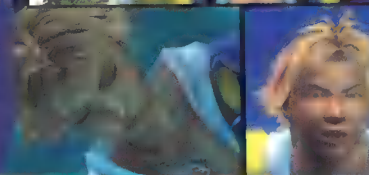
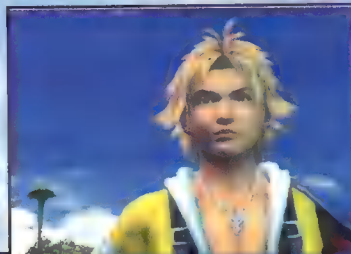
Les personnages de second ordre sont composés de moins de polygones que les héros.



Les incantations ressemblent beaucoup à celles de Grandia 2 sur Dreamcast.



Il est possible de faire évoluer ses esprits. Mais il leur faudra d'abord gagner beaucoup d'expérience en remportant des combats.

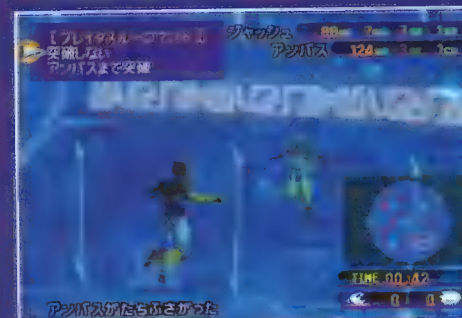


BRITZBALL

Le blitzball est un sport très à la mode depuis des millénaires. Tout au long de l'aventure, vous pourrez affronter diverses équipes de cette discipline hors norme. Ce sport est à mi-chemin entre le handball et le water-polo. Deux équipes de cinq joueurs sont enfermées dans une sphère remplie d'eau. Le but est de marquer le plus de points dans le temps imparti. Pour vous aider à bien débiter, voici ce qu'il est bon de savoir.



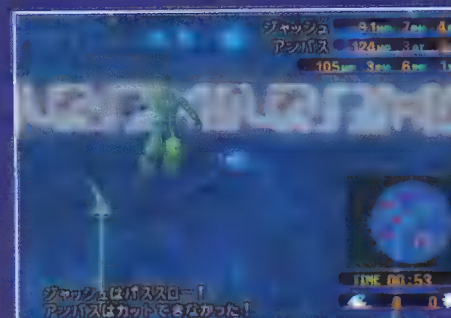
Lorsque l'adversaire a la balle, utilisez le radar pour placer le maximum de joueurs en face de lui.



Pour réussir à marquer, il faut se rapprocher le plus possible des cages adverses. Le mieux à faire est de circuler dans les zones où il n'y a pas (ou peu) de défenseurs.



Les passes sont un élément indispensable pour gagner. C'est la différence entre les points des attaquants, ceux des défenseurs, et leur position qui détermineront la réussite de la passe.



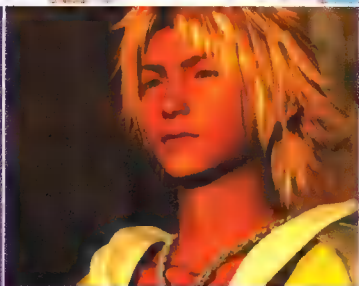
Le tir s'exécute de la même manière que la passe. Il faut être le plus proche possible des buts pour être certain de marquer.

BONUS

En plus du CD du jeu, un DVD bonus est fourni. À l'intérieur, vous trouverez des tas de choses comme, par exemple, la preview du prochain épisode, des interviews et des images... Un joli cadeau, mais vu le prix du jeu en import, c'est un minimum.



Masakazu Morita a donné son visage, mais pas la couleur de ses cheveux, au héros du jeu : Tidus.



Dans le bonus "Art Gallery" on visualise de nombreux story boards, des images boards et des dizaines d'illustrations... ici un Chocobo.



Dans la rubrique "Creators", nous avons droit à une interview du producteur du jeu ainsi que de nombreuses séquences en images de synthèse.

Les cinématiques sont très nombreuses... et longues ! Mais pour qui ne comprend pas le japonais, elles deviennent vite ennuyeuses (pour rester poli...).



Lulu la magicienne envoie son petit Moggy se battre à sa place. Dans Final Fantasy IX, il était très important. Moins ici...



Kimahri, le garde le plus proche de Yuna, ne parle que très rarement. Son identité se révèle progressivement.

69

90%

SQUARE

1 JOUEUR

IMPORT JAPON

LES PLUS

- + La réalisation
- + Le nouveau système de combat
- + L'Overdrive
- + La durée de vie

LES MOINS

- Trop de dialogues
- Trop de combats
- Trop loin de la série



SHADOW HEART

Shadow Heart est l'œuvre d'Aruze, un éditeur japonais peu connu du public occidental. Et pour cause, il ne faisait que du pachinko sur console. Ce Shadow Heart est donc leur premier RPG. Pour offrir un titre de qualité, Aruze a confié le développement à Sacnoth, à qui l'on doit l'excellent Koudelka.

Shadow Heart vous place dans la peau d'un étrange garçon, Urmnaf, parcourant la Chine au début du XX^e siècle. L'histoire débute dans un train qui traverse l'Asie. Notre héros sauve in extremis des griffes de Roger Bacon une mystérieuse jeune fille du nom d'Alicia. À la suite de ces événements, nos deux compagnons d'infortune partent à l'aventure ensemble.

Koudelka-like

Shadow Heart est un RPG très classique. Vous progressez dans une aventure, entrecoupée de combats aléatoires. Que ce soit dans le fond ou dans la forme, on retrouve tous les ingrédients qui ont fait le succès de Koudelka : un design plus mature que dans la plupart des autres RPG, plus réaliste (du sang partout), et des personnages énigmatiques. Par rapport au premier titre de Sacnoth, on regrettera l'absence de voix digitalisées qui confèrent bien plus de vie aux phases de discussions. Graphiquement, on ne peut que constater les points communs. Les décors sont bien détaillés et l'univers, en haute résolution, dans lequel vous évoluez est plu-

tôt sombre. Enfin, les scènes cinématiques exploitent parfaitement les capacités vidéo de la PlayStation 2.

Let's Fight !

Le système de combat, totalement inédit, permet au joueur de ne plus être passif durant ces phases. Lorsque c'est votre tour d'attaquer, une roue apparaît à l'écran. Elle est découpée en plusieurs parties. Pour effectuer des attaques, il faut appuyer au bon moment sur les zones de couleur verte. À la fin de chaque zone, apparaît un quartier rouge assez fin. Si vous appuyez au moment où votre curseur passe sur lui, vos coups deviendront bien plus dévastateurs. Mais au contraire, si vous appuyez trop tôt ou trop tard, votre attaque sera ratée. Nous avons donc affaire à un système à double tranchant, qui peut tourner à votre désavantage si vous commettez trop d'erreurs. Cette innovation semble avoir bien plu aux développeurs, et on la retrouve partout, aussi bien dans les magies, que pour obtenir un objet important. En plus de vos points de vie (HP) et de

magie (MP), une troisième catégorie (SP) est attribuée à vos personnages. Hormis pour la fusion (voir plus bas), ces Sanity Points ne s'utilisent pas. Ils diminuent au fil du combat. Si jamais leur nombre devenait négatif, vos combattants deviendraient violents et incontrôlables, au point de se battre entre eux et même de guérir l'ennemi. Il faut donc constamment surveiller cette jauge...

Métamorphose

La fusion est certainement l'un des points les plus importants de ce jeu. Votre héros peut en effet se transformer et ainsi décupler ses pouvoirs. Au fil des combats, et après chaque victoire, en plus d'items, d'argent et de points d'expérience, il récupère la force des adversaires. Cette puissance servira à augmenter la force des six pierres représentant six éléments (Light, Fire, Earth, Darkness, Wind et Water). Lorsque l'une d'elles gagne un niveau, vous pouvez vous rendre au cimetière (Graveyard) pour acquérir une nouvelle transformation.

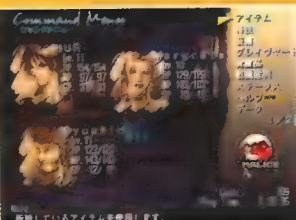
Kael

HELP!

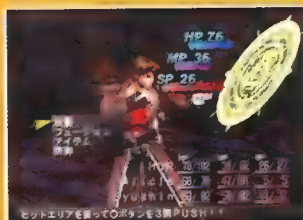
NIPPON PAS LAPON

L'intégralité du jeu est en japonais. Voici, pour ceux qui ne comprendraient pas cette langue, une traduction des différents menus.

Voici l'écran de menu principal. De haut en bas : Item, Attaques spéciales, Équipement, Graveyard, Objets important, Statut 1, Statut 2, Help, Data.



Quatre options sont disponibles ici. De haut en bas : Attack, Fusion/Magies, Item et Garde.



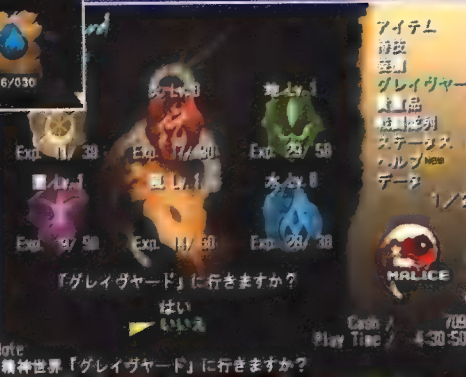
GRAVEYARD ET FUSION

La fusion est l'un des éléments les plus importants du jeu, mais, pour qui ne comprend pas le japonais, elle peut sembler inutile. Ces transformations permettent d'acquies de manière considérable la puissance du héros. Voici comment procéder pour avoir de nouvelles créatures.



Après avoir acquis assez d'expérience, rendez-vous dans le Graveyard grâce à votre menu.

Au fil des combats, vous gagnez des points qui viennent augmenter le niveau des six pierres : Light, Fire, Earth, Darkness, Wind et Water.



LA ROUE DE L'INFORTUNE

La roue est la base du jeu. Tout tourne autour de ce système pour le moins étonnant. Il vous demandera un maximum de concentration.

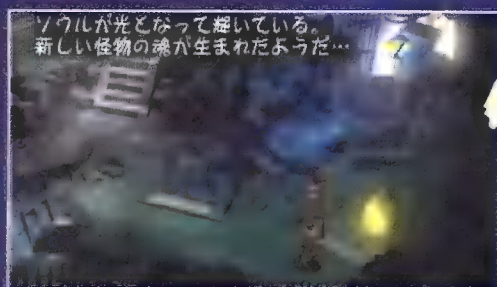
Pour débusquer des objets importants, vous avez recours à la roue. Si vous ratez votre coup, vous pouvez faire une croix dessus !



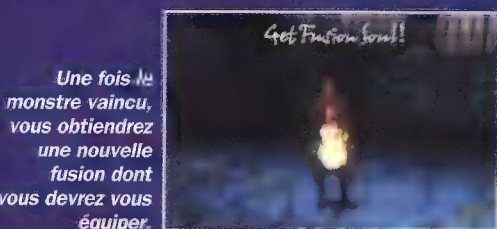
À la fin de chaque zone, une petite surface rouge apparaît. Cliquer au moment où le curseur se trouve dessus augmente votre attaque. Mais ce n'est pas évident.



Les magies utilisent également ce principe. La zone où il faut appuyer est suffisamment large pour ne pas la rater.



Une fois dans ce lieu, allez examiner la pierre tombale lumineuse. Vous devrez y combattre un monstre.



Une fois le monstre vaincu, vous obtiendrez une nouvelle fusion dont vous devrez vous équiper.

Grâce à la roue, vous pouvez même marchander les prix dans les boutiques. 10 % de rabais, c'est intéressant.

L'aventure est assez linéaire. Les déplacements s'effectuent sur une carte. Après chaque étape, un nouveau point apparaît.



Lorsque le SP de l'un de vos persos devient négatif, vous en perdez le contrôle. À ce moment-là, la victoire ne sera pas évidente.

85%

ARUZE

1 JOUEUR

IMPORT JAPON

LES PLUS

+ Le système de combat
+ Les graphismes
+ La durée de vie

LES MOINS

- L'absence de dialogues digitalisés
- En japonais
- La facilité



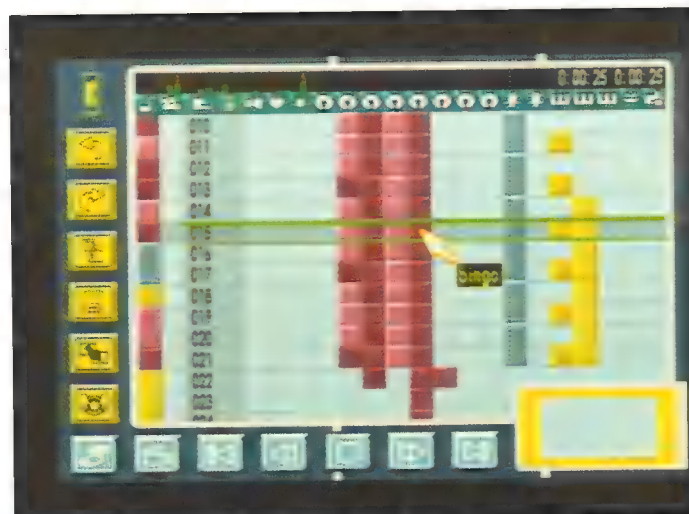
Music Generator 2

Bon nombre de musiciens en herbe s'étaient amusés avec la série des Music sur PSone. Simples d'utilisation, ces jeux de création musicale permettaient en quelques clics de composer de la musique et de se prendre pour un véritable artiste... Il était donc prévisible que la PS2 devienne à son tour une station de montage audio.

Avec MTV Music Generator 2, ceux qui se sont déjà essayés aux titres du même genre n'auront aucun problème. On retrouve les bibliothèques de sons mélangeant les genres et, comme précédemment, il suffit de les importer sur une grille pour créer ses compositions. Un nombre amplement suffisant de pistes est proposé, ce qui permet de placer pas mal de sections rythmiques différentes et de pouvoir glisser quelques riffs et autres variations çà et là. Il y en a pour tous les goûts, et que l'on soit adepte de R&B, rap, trance, pop, rock ou même grunge bien gras, beaucoup de choses sont possibles.

Audio et vidéo

Pour les musiciens aguerris, il est également possible de travailler un peu plus en profondeur, sans se contenter des bibliothèques proposées. En effet, un éditeur de riffs permet de créer soi-même ses parties musicales, et les différents



Il suffit de placer ses parties de percussions, basse, sons et voix sur la grille pour composer son morceau.

filtres, effets, et options augmentent encore les possibilités de création de sons... D'un autre côté, on peut également construire une sorte de clip vidéo en accord avec la musique. Un peu limité, cet aspect du jeu est réservé aux adeptes d'images pseudo psychédélices à la recherche du nirvana...

Un peu gadget

Si ce nouveau jeu de composition musicale s'avère assez réussi, il reste tout de même

encore un peu gadget. À moins d'y passer des heures et des heures, il est délicat de créer de véritables musiques abouties et originales. Les adeptes aimeront quand même, mais les DJ exigeants seront sûrement déçus. À moins d'être un fan du genre, je vous conseille d'utiliser plutôt votre PS2 pour jouer à de vrais jeux!

Zano

86%

CODEMASTERS

1-4 JOUEURS

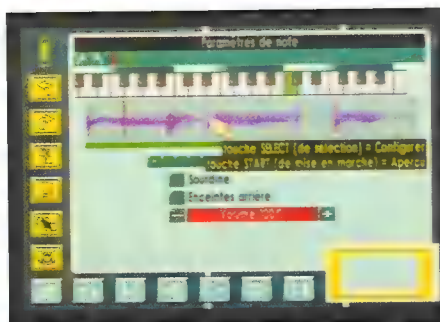
OFFICIEL

LES PLUS

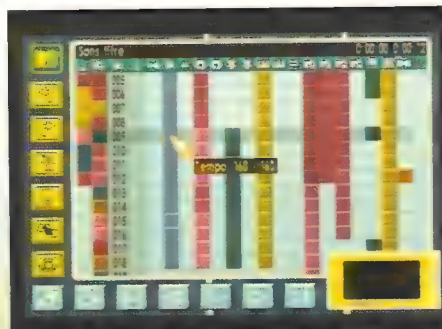
+ Les sons variés
+ La facilité de création
+ Le fun

LES MOINS

- Les possibilités limitées
- L'interface austère
- Pas de souris



Ceux qui veulent aller plus loin peuvent travailler les courbes des notes en profondeur et modifier leur sonorité.



Il est très simple de régler le tempo de son morceau puis de varier la vitesse de certaines parties.



Il suffit de piocher dans la bibliothèque de sons pour composer son morceau.



Créer son clip est assez simple, mais les résultats sont parfois surprenants.

Pour varier les riffs, on peut retoucher note par note chaque partie, et donc personnaliser encore plus son œuvre.



Certes, Kuru Kuru Kururin possède un nom bien étrange, mais il s'impose comme l'un des jeux Game Boy Advance les plus intéressants. Fruit de l'imagination de Nintendo, il propose tout simplement un concept inédit...



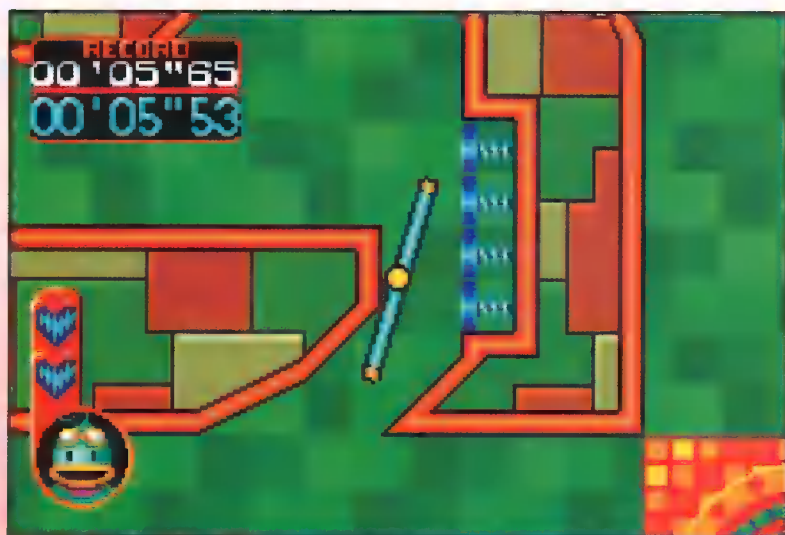
TM

Voici un jeu comme Nintendo sait les faire ! Pas de graphismes époustouflants, pas (ou peu) de scénario, juste une idée, un nouveau concept... C'est assez rare de nos jours pour le souli-

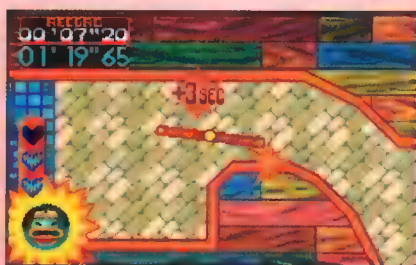
genre. Outre les virages et les rétrécissements, vous serez aussi confronté à des tirs de canons, et vous devrez franchir des champs de mines... Quelquefois, pour traverser certaines zones, il faudra aussi inverser le sens de rotation du bâton grâce à des ressorts situés à proximité. Bref, un concept original et étonnant, mais qui marche !

En clair, pour peu que l'on affectionne le genre casse-tête, Kuru Kuru Kururin est un must incontournable sur GBA. Et il y a fort à parier que l'option de jeu en link permettant de s'amuser à quatre (avec une seule cartouche) comblera les adeptes du multi-joueur...

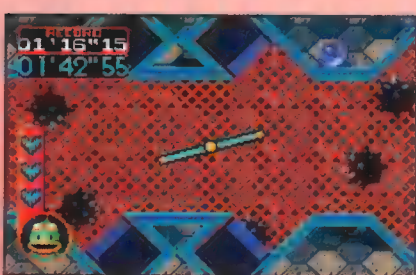
Zano



Les ressorts inversent le sens de rotation de la barre.



Lorsque l'on touche les bords, on est pénalisé de quelques secondes. Trois erreurs seulement sont permises...



gner, mais le principe de ce jeu est vraiment novateur, et s'avère idéal pour une console portable. On dirige un petit bâton qui tourne sur lui-même, à travers toutes sortes de labyrinthes. Cette rotation étant permanente, votre adresse et votre sens de la géométrie dans l'espace sont donc mis à rude épreuve. En effet, les parcours à effectuer sont assez sinueux et regorgent de pièges en tout

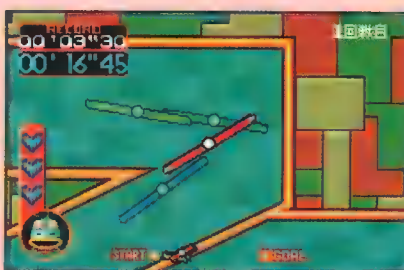
Les obstacles sont variés, il faut toujours bien calculer ses mouvements.



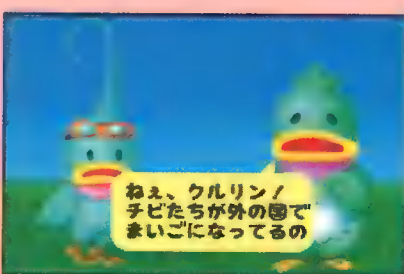
On est bien dans l'univers Nintendo : les persos sont mignons tout plein...

Captivant et accrocheur

Le jeu s'avère particulièrement captivant et accrocheur, et le fait de découvrir régulièrement de nouvelles zones et de nouvelles difficultés entretient le challenge. Au niveau des modes de jeu, le plus intéressant reste le mode quest composé d'une suite de petits parcours, mais le mode challenge s'avère lui aussi captivant. Ici, on doit passer cinq épreuves pour chacun des 10 niveaux de difficulté...



À plusieurs, c'est la vraie course. Le premier arrivé gagne...



89%

NINTENDO

1-4 JOUEURS

OFFICIEL

LES PLUS

- + Le concept novateur
- + Le challenge captivant
- + Le fun !

LES MOINS

- La croix directionnelle
- Le principe un peu répétitif
- La difficulté de certains niveaux



Test

MEGAMAN X5

Megaman/Rockman même combat!...

Rockman est le nom japonais d'un héros qui, aux États-Unis, en Europe et au Canada s'appelle Megaman (Megaman au Canada, ouarf!)...

Séquence « Nostalgie »...

Voici l'énième épisode des aventures d'un héros de jeu vidéo pas vraiment né de la dernière pluie (décembre 1987). Le principe n'a pas beaucoup changé depuis ces temps antiques : il s'agit de terminer différents niveaux à la fin desquels des boss très méchants vous attendent. Une fois le vilain annihilé, vous prendrez possession de son arme ou de son armure spéciale. Au début de la série, on ne pouvait incarner que Megaman. Depuis, deux nouveaux personnages sont

jouables : Fourth Armor et Weapon Zero. Fourth Armor peut rester suspendu dans les airs, tandis que Weapon Zero peut donner des coups d'épée et effectuer un double saut. Le pouvoir spécial de Megaman est lui bien plus connu : il peut concentrer son tir afin de lancer une boule laser dévastatrice.

Un savant mélange

Vous l'aurez compris, ce nouvel épisode ne propose rien de révolutionnaire, mais on

retrouve le gameplay plutôt agréable des Megaman et de nombreux secrets cachés dans les niveaux. Si, au début, vos persos vous paraîtront un peu limités, ils évolueront très vite, un peu à la façon d'un RPG, et finiront par acquérir de nombreuses capacités. Double saut, armure spéciale, tirs multidirectionnels, etc. Bref, un savant mélange de plates-formes, d'action et d'aventure qui fait recette depuis longtemps. À réserver aux inconditionnels de la 2D tout de même.

Switch

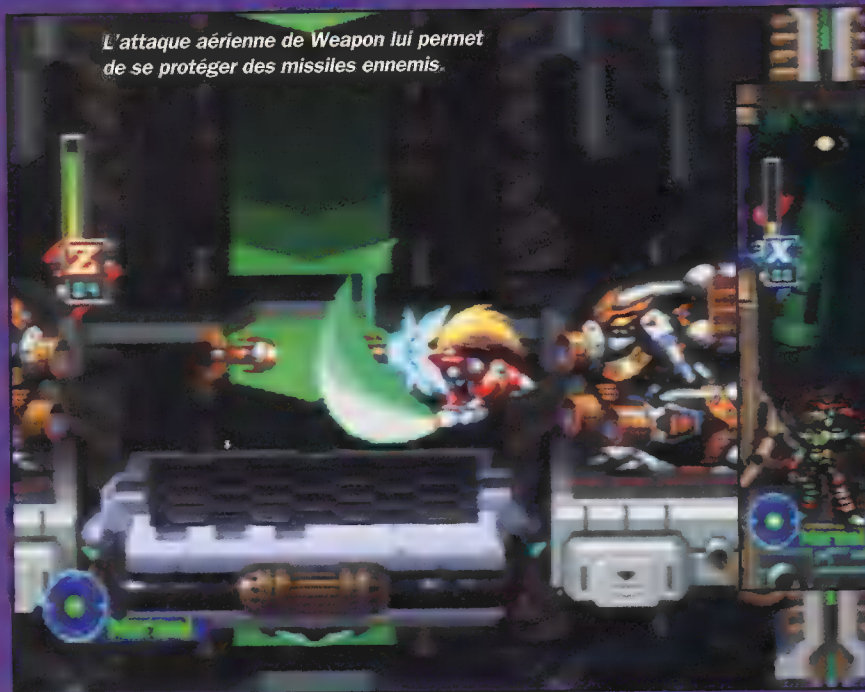
74



Les explosions sont assez bien détaillées.



Le dash vous sortira souvent de mauvais pas.



L'attaque aérienne de Weapon lui permet de se protéger des missiles ennemis.

Le boss se dédouble et vous prend dans son lasso de ronces. C'est son attaque la plus redoutable.



83%

CAPCOM

JOUEUR

OFFICIEL

LES PLUS

- + La prise en main aisée
- + Le challenge épique
- + Les trois persos jouables

LES MOINS

- La réalisation assez classique
- Un jeu en 2D
- La difficulté pas vraiment progressive



Par un beau matin de printemps, Pinobee se réveille et la gentille fée de la forêt lui apprend que son grand-père a été capturé. Pour le secourir, il va falloir parcourir huit mondes composés chacun de trois stages et affronter bien des dangers...



Pinobee est une abeille qui ne vole pas vraiment, mais peut effectuer un «dash» qui lui permet de s'élever rapidement dans les airs. Elle peut aussi retarder sa chute en bougeant ses petites pattes. Pendant l'aventure, elle doit butiner des petites fleurs qui lui donneront de la force. Il y a aussi de nombreux point d'interrogation éparpillés un peu partout, elle devra en trouver un maximum. Certains confèrent des bonus comme des boucliers, d'autres des symboles de cartes. Chaque fois que quatre cartes du même symbole sont réunies ses facultés augmentent : énergie, résistance, etc. Et, parfois même, les ennemis en pâtiront : moins de force, etc.

Fouiller tous les recoins

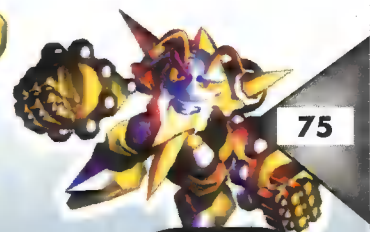
De nombreuses créatures vous attendent, et il n'est pas nécessaire de toutes les tuer. Seuls les insectes dorés nécessitent votre attention, mais, en les tuant, vous diminuerez leur progression. Ils seront alors moins nombreux, moins puissants... Autre élément important du jeu, les interrupteurs ; vous en trouverez dans certains stages, il est important de les activer, car ils permettent de découvrir des endroits inédits dans d'autres parties du jeu. Bien sûr, on peut jouer en essayant d'atteindre la sortie le plus rapidement possible, mais il est plus intéressant de fouiller les moindres recoins et ainsi faire évoluer la petite abeille. Pendant votre périple, vous croirez fréquemment la fée. Géné-

ralement elle vous permettra d'effectuer un «dash» pour vous élever toujours plus haut. Il ne faudra pas hésiter à revenir dans les niveaux passés pour y découvrir de nouveaux endroits.

Des plus sympathiques

Bref, Pinobee m'a paru un peu superficiel au début, mais il mérite qu'on s'y attarde, car ce n'est manifestement pas le cas. Ce petit mélange de plates-formes et d'aventure est des plus sympathiques. Il bénéficie de surcroît d'un gameplay plutôt fun et dynamique grâce au système de dash. Bref, même si Rayman et Mario se partagent la vedette, il se peut très bien que Pinobee vous intéresse.

Switchobee



75

85%

ACTIVISION

1 JOUEUR

OFFICIEL

LES PLUS

+ Le graphisme et les cinématiques
+ Les niveaux géants
+ Le contrôle agréable

LES MOINS

- Un poil trop classique et répétitif



Les champignons font office de bumpers et vous servent à aller toujours plus haut.



Quand Pinobee est touchée, sa tête enfle comme une pastèque.



Les bumpers bleus vous projettent en diagonale, les rouges vers le haut.



On peut posséder jusqu'à neuf «dash».



Les canons sont un moyen de transport rapide et peu cher.

ATV off Road propose un challenge nouveau sur PlayStation 2 puisqu'il vous place au volant de chariots de supermarché à moteur. Mais je plaisante... Plus sérieusement, c'est de quad dont il est question dans ce jeu chargé en sensations fortes.

ATV OFFROAD™ ALL TERRAIN VEHICLE

Vous allez devoir apprendre à maîtriser ces bolides à quatre roues sur une série de pistes toutes plus sinueuses les unes que les autres. Après une succincte présentation, l'écran de sélection principal vous propose de choisir parmi les différents modes disponibles au début de la partie. Une école de pilotage est ainsi accessible pour apprendre le maniement de ces ATV aux roues si douces et si délicieusement rondes. Une fois la prise en main effectuée, vous pourrez participer au Maxxis national, une compétition classique. Vous devrez, sur l'ensemble d'une saison, réaliser de bons classements dans une série de courses imposées. Le supercross indoor, comme

son nom l'indique, se déroule en intérieur. Pas dans le salon de Babeth ni sous la table de la cuisine, mais bien dans les plus grandes salles et stades de la planète. Le spectacle est total, et les bosses, présentes sur les pistes, sont spécialement étudiées pour générer des sauts incroyables.

Du quad, mon seigneur !

La compétition freestyle révélera l'artiste qui sommeille en vous. Vous devez réaliser des figures dans les airs en profitant de la topographie. L'enduro cross country demande une excellente maîtrise des véhicules pour passer les difficultés qui vous attendent. À vous de faire preuve d'une grande endurance et de finesse dans votre pilotage pour gagner du temps au détour des virages piégés. Comme d'habitude, le mode carrière vous demande de prendre en main la destinée d'un jeune pilote

jusqu'à son accession au sommet de la hiérarchie mondiale. ATV off Road bénéficie d'une réalisation agréable et soignée. Les couleurs et l'ensemble des détails des décors assurent un confort de jeu indéniable.

Quad neuf, docteur ?

La prise en main ne pose pas de problème particulier. Les modes de jeu sont variés et offrent des challenges progressifs. Le principal point négatif tient à son relatif manque de profondeur dans le pilotage et son manque de précision dans certains cas de figure. Il est néanmoins possible de prendre beaucoup de plaisir avec ce ATV off Road, notamment dans les épreuves de sauts. Mais il manque toutefois un peu de diversité dans les figures, et un brin de folie supplémentaire en aurait fait un incontournable du genre.

Toxic

76



Vous apprendrez le pilotage grâce au mode entraînement. Suivez les indications à la lettre.



En freestyle, c'est à vous d'en mettre plein la vue ! Enchaînez les combos pour engranger un maximum de points.



Vous pourrez regarder derrière vous pour parer les attaques de vos adversaires.

FLORILEGE

Vous assisterez à bon nombre de situations particulièrement spectaculaires. Voici un florilège de moments chauds comme la braise.



Le saut qui tue. Le fort est un décor qui ne manque pas de surprises.



Les figures seront plus spectaculaires si vous prenez un bon appel.



Ce terrain enneigé ne favorise pas l'adhérence. Toxic décolle!



Les bosses vous permettront d'atteindre des sommets.



Un bon élan est primordial pour aller loin, le didacticiel vous apprend la méthode.



Le fun est bien présent, les spectateurs sont ravis.

77



Les embrouilles sont monnaie courante.



Il va falloir jouer des coudes dans le mode carrière. La gloire est à ce prix.



Quelques virages sont particulièrement assassins. Utilisez le frein judicieusement.

83%

SONY

1-2 JOUEURS

OFFICIEL

LES PLUS

+ La réalisation soignée
+ Les modes variés

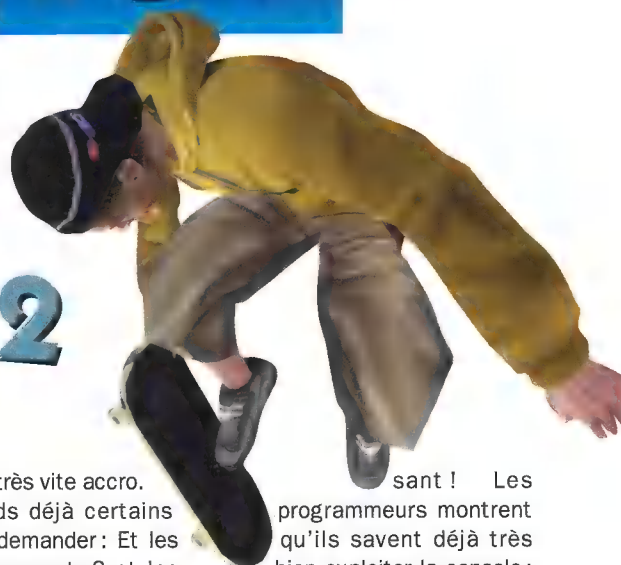
LES MOINS

- Le manque de variété dans les sauts
- Quelques imprécisions



Ça faisait un moment que je bavais d'impatience de voir à quoi pouvait bien ressembler sur GBA le plus fun et le mieux conçu des jeux de skate de l'univers...

Tony Hawk's Pro Skater 2



Tout y est ! C'est incroyable ! La qualité visuelle du personnage, l'impression de 3D pour les décors, toutes les animations (à base de motion capture), les tricks spéciaux qui bénéficient du « Mode 7 » (lors du 900° de Tony, on a un droit à un beau zoom, cool non ?), on se croirait presque sur une console de salon. Bien sûr les yeux trop gâtés, habitués aux jeux en vraie 3D sur leur écran à plasma, devront s'adapter à la 3D isométrique et au scrolling plutôt rapide du perso. L'image étant fixe, les développeurs ont eu l'ingénieuse idée de mettre en transparence (encore un détail technique inédit sur une portable !) les parties non visibles pour ne rien rater de l'action. Cela demande un certain temps d'adaptation, mais le contrôle est tellement similaire aux versions de salon

qu'on devient très vite accro. Mais j'entends déjà certains d'entre vous demander : Et les gaps ? et les secrets ? et les tricks ?...

Ça claque grave !

De ce côté-là aussi, tout est complet, et il y a même des nouveautés ! Les compétitions à Marseille et dans le Skate Park Ventura ont toujours leurs petits secrets... Il est ahurissant de voir à quel point le jeu est riche et bien réalisé. Même au niveau sonore, ça claque grave ! Les seuls absents de cette toute petite cartouche (j'ai du mal à m'y faire) sont l'éditeur de persos, de skate-parks ainsi que le mode deux joueurs. Un problème technique certainement plus qu'autre chose.

Ahurissant !

Tony Hawk sur GBA est une prouesse. Voir le jeu tourner est tout simplement ahurissant !

Les programmeurs montrent qu'ils savent déjà très bien exploiter la console : zooms lors des tricks spéciaux, niveaux vastes et détaillés, animation irréprochable, motion capture pour les mouvements des différents skateurs... Bref, on a presque l'impression de jouer à la version PS. Incroyable ! Ça déchire trop tout ce qui bouge ! Tony Hawk's Pro Skater 2 laisse envisager un avenir rose pour la GBA : si tous les jeux sont aussi soignés, il devrait bientôt y avoir autant de possesseurs de GBA que de téléphones mobiles !

Switch

94%

ACTIVISION

1 JOUEUR

OFFICIEL

LES PLUS

- + Le personnage en vraie 3D
- + Les mêmes niveaux que sur PS !
- + La maniabilité euphorisante

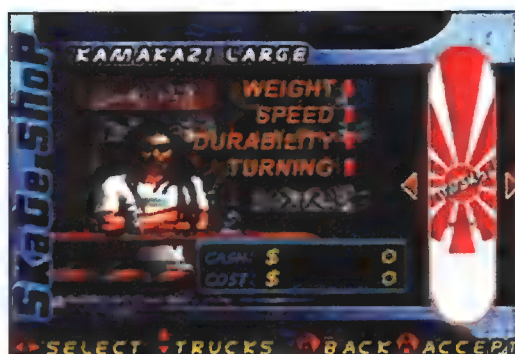
LES MOINS

- Il faut se faire à la 3D isométrique
- Pas de mode deux joueurs
- Trop hardcore pour Kaelo le ballot



78

Bucky Lasek en pleine session "grind" à Marseille.



Au skate-shop on fait souvent des rencontres, et puis le gros rasta c'est un pote à moi...



Les exercices d'équilibre sont toujours là, comme le « manual » et le « nose manual ».



Le Park Entrance Gap est toujours à New York. Il permet d'améliorer nettement son score.



Les joies de l'école et de ses tables à sauter.



SUPER STREET FIGHTER II

TURBO REVIVAL

La série fétiche de Capcom continue son bonhomme de chemin. Cette fois-ci, c'est la toute dernière portable de Nintendo qui accueille Street Fighter, un titre qui devrait faire plaisir aux fans de ce jeu de combat mythique. La boucle est bouclée !



Les décors sont animés. Dans le niveau de Dhalsim, les éléphants à l'arrière-plan remuent leur trompe.



Le combat Ryu contre Ken est sans doute le plus courant chez les joueurs. Les affrontements sont souvent spectaculaires.

Tout le monde connaît Street Fighter. Cette mouture Game Boy Advance propose un panel de 16 combattants, aux techniques plus ou moins différentes, issus de deux sous-séries de la saga. En effet, la bande originelle (Ryu, Ken, Chun-Li, Guile, Zangief, Blanka, Honda et Dhalsim) est de la partie. On retrouve également Vega, Balrog, Sagat et Bison, les quatre boss de fin de jeu). À ce groupe, les développeurs ont ajouté les meilleurs personnages de Street Fighter II Turbo : Camille, T. Hawk, Dee Jay et Fei-Long. La barre de pouvoirs est également présente. Apparue pour la première fois dans SF Zero, elle permet, d'effectuer des super attaques et se recharge au fil du combat. Par contre, elle ne peut être utilisée qu'une à deux fois par combat du fait qu'elle retombe

à zéro à la fin de chaque round. Ce qui oblige à jouer plus technique en enchaînant quelques combos inédits par exemple.

Comme à la maison

La Game Boy Advance ne disposant que de quatre boutons, vous avez à votre disposition deux coups de pied et deux coups de poing (au lieu de trois). Mais les combats ne perdent pas pour autant en diversité. On retrouve les mêmes sensations que sur les consoles de salon (notamment au niveau de la jouabilité). Graphiquement, cette version portable fleurit bon la version Snes (1 200 francs la cartouche en import à l'époque). On retrouve exactement les mêmes décors, et ils fourmillent de petites animations. Les persos ne sont pas en manque non plus. Bien qu'en 2D, chaque mouve-

ment est parfaitement décomposé. Enfin, les bonus stages reviennent pour notre plus grand plaisir.

Fine bouche

Cependant, on notera quelques petits défauts. Tout d'abord au niveau du son. Même si toutes les musiques de la série sont présentes, on regrettera que les développeurs ne les aient pas adaptées aux (excellentes) capacités de la console. De plus, la quantité des super pouvoirs se trouve réduite à un seul par perso, dommage. Mais ces lacunes sont insignifiantes et ne gâtent en rien le plaisir.

Kael

92%

CAPCOM

1-2 JOUEURS

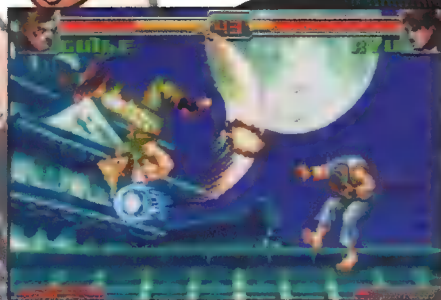
IMPORT JAPON

LES PLUS

- + Le nombre de persos
- + La jouabilité
- + Proche de la version Snes

LES MOINS

- Les musiques
- Le nombre de super pouvoirs
- Pas assez mytho



Grâce à la grande quantité d'étapes d'animation, le jeu est très fluide.



Chaque combattant dispose de différentes couleurs de costume.

THE LEGEND OF ZELDA

Oracle of Ages

Depuis le temps qu'on attendait un nouveau Zelda sur Game Boy Color!... Surprise: Nintendo, par l'intermédiaire de Capcom, nous offre deux épisodes d'un coup! Le premier, *Zelda Oracle of Ages*, est le digne successeur du précédent volet, sorti sur GB il y a plusieurs années.

Link reprend enfin du service. L'histoire de ce nouvel épisode se déroule dans le monde de Labrynna. Veran, une sorcière aussi laide que méchante prend sous son contrôle le corps de Nayru, une jeune fille qui est l'oracle du temps. Le but de la sorcière est simple et machiavélique à la fois: retourner dans le passé afin de construire une tour qui permettrait au Mal d'envahir le monde. Link, héros malgré lui, se doit d'empêcher cette tragédie. Il devra parcourir le temps afin d'empêcher la sorcière de parvenir à ses fins. Dans son périple, il est aidé par Maku, un arbre centenaire, petit clin d'œil au Zelda de la N64.

Retour pour le futur

À l'instar de *Ocarina of Time* sur Nintendo 64, vous aurez besoin d'un instrument de musique pour emprunter le tunnel du temps. Grâce à votre harpe, vous pouvez faire apparaître un

téléporteur qui vous mènera où il faut. Par la suite, au fil des airs que vous apprendrez, vous acquerez de nouveaux pouvoirs. Il existe une véritable corrélation entre les mondes présent et passé. Chaque action que vous effectuez aura des répercussions dans l'avenir. Par exemple, si vous sauvez une personne à son jeune âge, elle pourra grandir et vous la rencontrerez de nouveau quelques années plus tard. Nayru n'hésite pas à chambouler votre univers. Il faut donc veiller au grain et remettre un peu d'ordre dans tout ce bazar temporel. Comme vous pouvez le remarquer, ce scénario fouillé apporte la preuve d'un travail colossal de conception. Pensez qu'il faut au minimum une vingtaine d'heures pour venir à bout du jeu...

Tout est là

Comme à l'accoutumée dans cette série, nous avons affaire à un action-RPG. Vous combattez les ennemis directe-

ment avec votre arme, et non au tour à tour comme dans un *Final Fantasy*. Par rapport au premier *Zelda Game Boy*, tout est quasiment identique. Les deux boutons permettent d'accomplir une action. Vous devez les choisir en y affectant l'un des objets de votre inventaire; le changement est donc courant et nécessaire. Sans équipement, le héros ne peut rien faire, à part se déplacer et pousser des objets légers. Il faudra rapidement équiper Link d'une épée, d'un bracelet de force pour soulever des rochers ou des jarres, ou encore d'une plume pour pouvoir sauter. Bref, beaucoup de recherches en perspective. Dans ce nouvel épisode, vous devez récupérer des bagues. Chaque bague renferme un pouvoir spécifique. Par exemple, vous pourrez accroître la puissance de votre épée afin d'infliger plus de dégâts à vos ennemis, ou encore lancer les bombes bien plus loin.

Grandiose

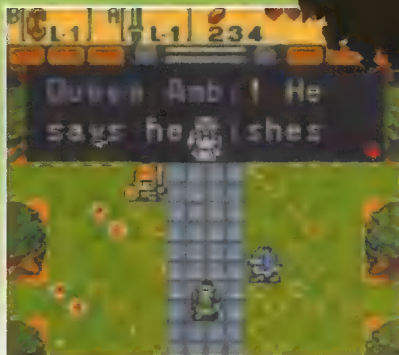
Du début à la fin de l'aventure, on reste bouche bée devant tant de merveilles. Tout d'abord, graphiquement, on se rapproche des limites de la petite portable de Nintendo: les couleurs sont parfaitement exploitées. Sur le fond, Capcom, le développeur, a su respecter l'univers créé par Miyamoto. Les donjons sont toujours un plaisir à parcourir, et chaque pièce à traverser vous demandera un max de réflexion. Il est difficile de trouver le moindre défaut à ce titre. La version française sera disponible début octobre. Si vous ne pouvez attendre jusqu'à là, sautez sur la cartouche US, déjà sortie depuis un moment.

Kael

80



Comme dans le premier *Zelda* sur Game Boy, des petites scènes en images fixes agrémentent le jeu. En couleur, ça en jette un max (©Switch 2001).

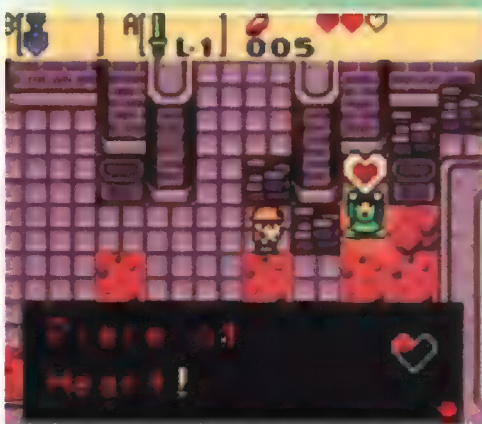


Nayru, la méchante de service, n'hésitera pas à vous piéger en prenant l'apparence de personnages apparemment sympathiques.





Dans les donjons, la lumière est très importante pour débloquer des passages secrets. Ayez toujours de quoi allumer les torches sur vous.



Des quarts de cœur sont éparpillés un peu partout dans le monde. En trouver quatre fera monter votre jauge d'énergie.

HELP! CACHE-CACHE

Dans le bois à l'ouest de la ville de Lynna, vous rencontrerez trois petites créatures : les Fairies. Ces dernières, très joueuses, vous demanderont de les retrouver. Voici la marche à suivre.



Depuis l'endroit où vous les avez rencontrées, allez à gauche deux fois et coupez les broussailles qui se trouvent à l'écran. Vous trouverez la première.

Pour la deuxième, revenez au point de départ et allez à droite, puis en bas, et coupez les buissons.



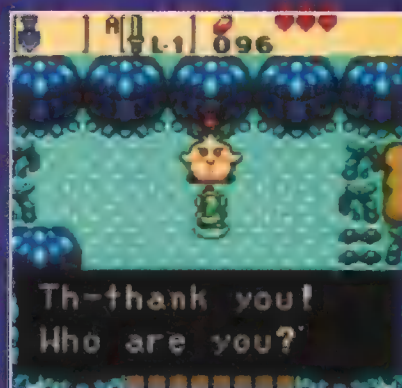
Pour la dernière, toujours depuis le point de départ, allez en haut, puis en bas, et encore en haut. C'est sous le rocher qu'elle se trouve.

CLIN D'ŒIL

Ceux qui ont joué au premier volet de Zelda sur N64 se souviennent certainement de l'arbre Mojo. Dans cet épisode, on en trouve également un.



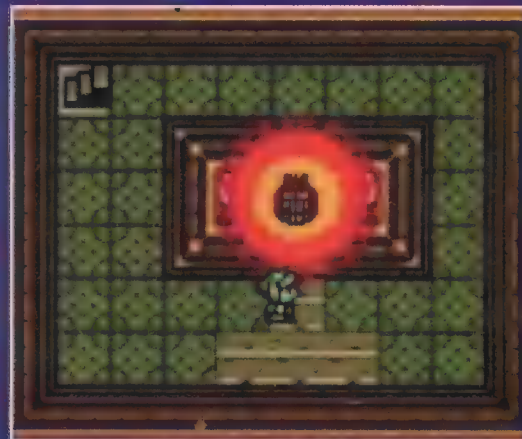
Vous rencontrerez Maku au tout début du jeu. Mais il va disparaître si vous ne faites pas quelque chose pour le sauver...



En allant dans le passé, vous le retrouverez tout jeune. Vous apprendrez qu'il s'agit d'un arbre femelle folle d'amour pour vous.

HARPE, MODE D'EMPLOI

La harpe est l'objet principal de votre inventaire. C'est grâce à cet instrument de musique que vous pourrez voyager dans le temps. Mais ce n'est qu'après avoir accompli une action particulière qu'il est possible de changer d'époque.



La harpe se trouve dans une maison à l'est de la ville.



Il existe différents airs de musique. C'est l'oracle du temps elle-même qui vous apprendra le premier.

96%

NINTENDO

1 JOUEUR

IMPORT US

LES PLUS

+ La durée de vie et la jouabilité
+ Les graphismes
+ Tout le reste

LES MOINS

- On cherche encore

THE LEGEND OF ZELDA

Oracle of Seasons

Parallèlement à Oracle of Ages, Capcom et Nintendo nous proposent un deuxième Zelda sur Game Boy Color. De quoi rester immergé encore plus longtemps dans l'univers magique du héros de Miyamoto. Merci à lui.



Pour ouvrir certaines portes, Link doit parfois pousser des objets sur les interrupteurs.

De prime abord, ce volet semble très proche de l'Oracle of Ages. Link débarque dans un nouveau monde : Holodrum. S'ensuit une scène où Din, l'oracle des saisons, qui veille sur l'été, le printemps, l'automne et l'hiver se fait enlever. Cette fois-ci, le malfaisant n'est pas Veran la sorcière mais Onox, le seigneur des ténèbres. Du fait de la marque de la Triforce que vous portez sur vous, les habitants d'Holodrum voient en vous le héros qui les délivrera de tous leurs problèmes. C'est donc aidé par l'arbre Maku, une fois de plus, que vous partez à l'aventure. Après avoir volé les pouvoirs de l'oracle, Onox le méchant de service, fait disparaître le temple des saisons. Ce qui a pour effet de dérégler le temps. Les quatre saisons se trouvent désordonnées. Et si c'est l'été le matin, l'hiver peut pointer le bout de son nez quelques heures plus tard. C'est donc à vous de remettre de l'ordre dans tout ce bazar. Votre but premier sera de traverser le monde d'Holodrum à la recherche des huit donjons renfermant les essences nécessaires pour libérer Din.

Y a plus de saisons

Ces changements climatiques vous poseront pas mal de problème dans votre progression. En effet, certains lieux du monde à explorer ne seront accessibles que si le temps le permet. Par exemple, pour passer une rivière, il faut attendre que l'hiver arrive et ainsi que l'eau gèle. Mais il est possible de changer les saisons soi-même, grâce à un sceptre magique. Mais avant cela, il faudra charger son objet (le plus important du jeu) avec le pouvoir des quatre saisons. Ces acquisitions magiques s'obtiennent dans le temple des saisons et vous apprendrez à les maîtriser progressivement. Elles vous demanderont des pouvoirs ou des objets particuliers (boomerang, saut...). Il faut reconnaître que le fait de jongler avec les saisons

ajoute du piquant à une aventure déjà excellente.

Dans le fond, ce Zelda n'offre rien de vraiment nouveau par rapport à Oracle of Ages. L'inventaire fonctionne de la même manière, et les grosses nouveautés du jeu, les bagues, proposent pour la plupart des aptitudes identiques. Graphiquement, ce Zelda exploite bien les capacités de la Game Boy Color, que ce soit pour les couleurs ou les détails.

Zelda versus Zelda

Les deux épisodes sont également très proches (huit donjons et huit objets à récupérer). De même, on retrouve les trois animaux : Ricky le kangourou, Dimitri le dodongo, et Moosh l'ours volant. Ces derniers vous assistent tout au long de l'aventure et vous permettront parfois de progresser. Mais hormis ces quelques points, c'est tout de même un nouveau jeu qui s'offre à vous. Les personnes que vous allez rencontrer et les énigmes à résoudre ne sont pas les



mêmes. Par ailleurs, ce Zelda se démarque d'Oracle of Ages grâce au rythme soutenu qui l'anime et à l'enchaînement rapide des événements. Alors que dans le premier jeu, il faut un certain temps avant d'obtenir un équipement décent, ici vous avez de quoi vous

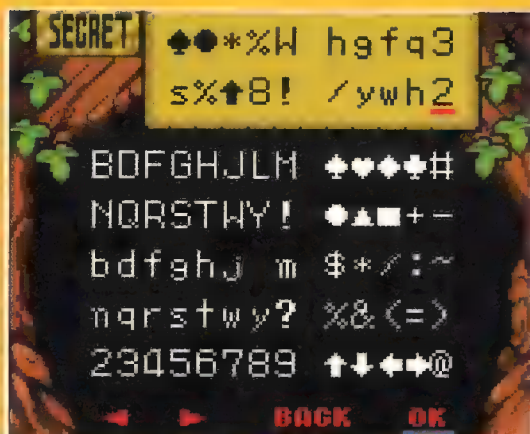
défendre après quelques dizaines de minutes seulement. Quant à Oracle of Ages, il se démarque par son côté plus orienté énigmes aux dépens de l'action. Bourrin ou prudent, à vous de choisir parmi ces deux excellents jeux.

Kael

HELP!

SECRET

Une fois choisi votre nom, trois choix s'offrent à vous : New Game, Secret et Link. Les deux dernières options sont réservées à ceux qui possèdent les deux cartouches et deux consoles GBC. Capcom a en effet décidé d'offrir des petits bonus aux plus téméraires qui ont terminé l'un des deux volets. En effet, à la fin du jeu, après avoir vaincu Veran ou Onox, vous obtenez un code. C'est celui-ci qu'il faut entrer dans l'option « Secret ». À partir de ce moment-là, vous débutez l'aventure avec quatre cœurs (au lieu de trois) et une nouvelle épée. Par la suite, l'aventure aura un peu changé et de nouveaux personnages seront présents. Ce sont ces derniers qui vous remettront d'autres passwords et des objets secrets. Quant à l'option Link, elle sert à assurer un lien entre les deux jeux. Comme ça, les deux aventures peuvent être parallèles.



Le premier code s'obtient à la fin du jeu. Mais il est différent selon les actions accomplies et le nom donné au héros.



Le boss du troisième donjon est facile à éliminer. Restez au centre de l'écran, évitez ses tirs et frappez-le avec votre épée.

CHANGEMENT DE SAISON

Au cours de l'aventure, Link va récupérer le bâton des saisons. Il lui permet de changer instantanément le temps, passant de l'automne à l'hiver, de l'hiver à l'été, de l'été au printemps. Link pourra ainsi progresser dans le jeu en marchant sur les lacs gelés l'hiver ou en grimpant au lierre en été pour accéder à des plates-formes situées en hauteur par exemple.



Le troisième donjon ne sera accessible qu'à ceux qui possèdent le pouvoir de l'été.



L'été étant de retour, le lierre aura poussé sur la paroi et vous permettra d'entrer dans le donjon.

BESTIAIRE BESTIAL

Au fil de l'aventure, telle Brigitte Bardot, vous ferez la connaissance d'animaux. Le kangourou sera votre premier compagnon. Par la suite, un ours et un monstre marin vous viendront en aide.



Avec son poing dévastateur, le kangourou inflige de sérieux dégâts aux ennemis. Il peut aussi vous aider à franchir des précipices et escalader des talus.

Le monstre marin vous permet de nager en eau profonde mais aussi de remonter les cascades à contre-courant.



L'ours, aussi surprenant que cela puisse paraître, peut flotter dans les airs quelques secondes et faire une attaque pilon.



Dans le quatrième donjon, à bord de son chariot, Link peut décider du chemin à suivre en tirant au lance-pierres sur les différents interrupteurs.



83

96%

NINTENDO

1 JOUEUR

IMPORT US

LES PLUS

- + La durée de vie et la jouabilité
- + Les graphismes
- + La compatibilité entre les deux nouveaux Zelda

LES MOINS

Rien à signaler



Il y a maintenant quelques mois, Gran Turismo 3 arrivait en version import. Il a déjà eu le temps de faire tourner de nombreuses têtes. Voici la version officielle qui va régaler les petits Français fous du volant.

L'introduction que nous propose la fine équipe de Polyphony est proprement hallucinante. C'est bien simple, c'est du jamais vu ! Le choc passé, on n'a plus qu'une envie : arpenter au plus vite les circuits de cette nouvelle simulation de caisses rutilantes. Le mode arcade se divise en sous-menus : course simple, contre la montre ou entre deux joueurs. Les courses sont classées selon les puissances des véhicules. Une fois les changements de vitesses paramétrés, la furie peut enfin démarrer. Les premiers tours de piste confirment tout le bien que l'on pouvait penser de ce nouveau volet. Les décors sont splendides et les voitures des plus grandes marques superbement modéli-

sées ; de plus, elles requièrent chacune une conduite spécifique.

Le must absolu !

Le mode Gran Turismo est le gros morceau du jeu. Dans la grande tradition du titre, vous allez devoir gérer votre propre garage et participer à une pléthore de courses toutes plus originales les unes que les autres. Un système de permis vous permet d'accéder à différentes catégories de véhicules. Une fois acheté votre premier véhicule, vous pourrez obtenir de nouveaux bolides en gagnant des courses. En effet, en cas de victoire, vous récupérez de l'argent qui vous servira à acquérir de nouveaux monstres mécaniques chez les plus grands concessionnaires

mondiaux. Vous pouvez choisir d'utiliser votre argent pour améliorer les performances de votre véhicule, et c'est dans cette option que GT 3 explose tout sur son passage. Les réglages n'ont jamais atteint une telle précision. Le nombre de courses est tout simplement prodigieux, et la diversité des circuits constitue un vrai régal. Il va falloir trouver et gagner des véhicules bien spécifiques pour participer à certaines épreuves. Une fois tous les permis en poche, la totalité des différents véhicules est à votre portée. Les voitures de ville, les GT, les modèles de rallye ou encore les F1 (des années quatre-vingt-dix) sont disponibles pour des courses d'anthologie dans un confort de jeu hors du commun.

Gran Turismo

LA CASTAGNE

Malgré le manque parfois évident de jugeote de vos adversaires, les situations de course vous obligeront à jouer des jantes et des pare-chocs pour vous faire une place. Morceaux choisis de quelques moments très chauds



La Viper est vraiment une voiture d'exception. La voici en mauvaise posture.



La classe de Zano explose aux yeux du monde.



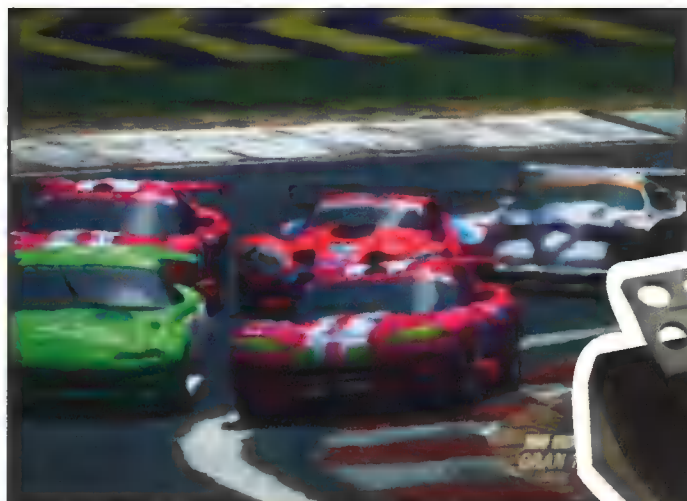
Monaco est un circuit propice à de nombreux accrochages.



Le pilotage sous la pluie demande de la concentration pour ne pas partir à la faute.

LE VOLANT

Le volant à retour de force est une belle réussite. Une fois le calibrage effectué, les sensations sont excellentes et variées en fonction des voitures et des trajets choisis. Un peu léger, ce volant propose quand même un retour de force intéressant et assez réaliste. De toutes petites imprécisions subsistent, mais le plaisir de conduire dans ces conditions est quand même énorme.



Les ralentis sont d'une qualité hors norme. Un travail de titan.

Options et petit bonus

Les options sont précises et particulièrement judicieuses. Vous pourrez par exemple revoir vos plus belles courses sauvegardées dans la carte-mémoire, ou bien encore régler la configuration de votre pad ou de votre volant. La gestion est le fort de GT3. Une fois votre garage en

mode Gran Turismo bien étoffé, vous pourrez faire concourir vos voitures dans l'ensemble des compétitions du mode arcade. Les puristes de la course automobile seront aux anges tant les développeurs de Polyphony ont peaufiné cette troisième version de Gran Turismo.

Toxic



3 A-spec



Le circuit de Seattle est rempli de pièges bien sentis. Restez sur vos gardes.

Les F1 sont présentes dans cette version européenne. Et elles décollent !

Un petit tour chez le concessionnaire s'impose pour faire quelques emplettes.



85

98%

IMPREZA
RALLY CAR Prototype



st en 2000 qu'est apparue la nouvelle Subaru impreza. La précédente
Jour 48 840 DEMIO GL-X(J)

SEATTLE CIRCUIT



SCEE

1-2 JOUEURS

OFFICIEL

LES PLUS

- Le réalisme à couper le souffle
- La prise en main
- Le mode Gran Turismo passionnant

LES MOINS

- Quelques apparitions un peu répétitives
- Les réactions des adversaires parfois mécaniques

CONCOURS

120 GAGNANTS!



photos non contractuelles

* 0892 : 2.21 FTTC / min

7° au 21° prix :

1 jeu Sonic Adventure 2
+ 1 jeu Sonic Shuffle



SONIC™



1^{er} au 6^e prix :

**1 Dreamcast
collector dédiée
par Naka-San,
le créateur de Sonic**



22^e au 46^e prix :

1 montre Swatch Sonic

47^e au 66^e prix :

1 jeu Sonic Shuffle

67^e au 120^e prix :

**1 tee-shirt
Sonic Adventure 2**



CONSOLES+

**Joue et gagne au
0892.687.387***

Extrait du règlement : Consoles + organise un concours du 27/06/01 au 23/08/01 minuit. Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 0892.687.387*. Les gagnants seront déterminés d'après les 120 meilleurs scores obtenus. Le règlement est déposé en l'étude Simonin & Conty, 54 rue Taitbout, 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Sonic, 43 rue du Colonel Pierre Avia, 75754 Paris Cedex 15.

"Sega" et "Dreamcast" sont des marques déposées de Sega Corporation 2001. © SEGA/SonicTeam, 2001.



Voici enfin la suite de Breath of Fire III. Un RPG bien sympathique et bien long made in Capcom. Son nom : Breath of Fire IV tout simplement... Quelle imagination !

Après deux volets sortis sur Super Nintendo, et un troisième sur PS, Breath of Fire arrive à point nommé pour combler nos longues soirées d'été. On incarne Ryu, un jeune homme possédant la faculté de se transformer en dragon. L'épisode IV commence là où le III se termine : une traversée du désert mémorable et une lutte acharnée contre D. Lord. Notre héros se retrouve donc dans le désert aux portes de la mort. Par chance, il est sauvé par Nina, une jeune et belle magicienne et Cray, un hybride mi-homme mi-tigre parti à l'aventure pour sauver la sœur de la

magicienne. Ils feront un bout de route ensemble dans l'espoir d'accomplir leurs buts. Sur leur chemin, ils feront de nombreuses rencontres.

Du classique

Comme le veut la tradition, et comme c'était le cas précédemment, on forme une équipe de trois aventuriers. On commence l'histoire avec les deux personnages de base, et, au fil du temps, de nombreux autres viennent se joindre à la troupe. Il est possible de changer de perso pour choisir le mieux armé pour affronter un ennemi. Les gros déplacements s'effectuent par le biais d'une carte, avec des che-

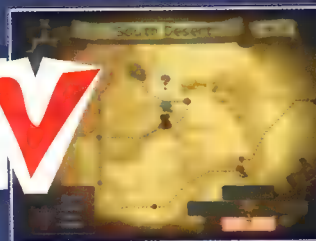
mins qui se découvrent au fil de l'aventure. En bref, rien ne le démarque des autres titres du genre. Graphiquement, Breath of Fire IV est doté de décors entièrement en 3D qu'il est possible de faire tourner pour avoir une meilleure vue. Les angles proposés ne sont d'ailleurs pas toujours de très bon goût...

Combats à la carte

Parlons maintenant de l'un des éléments les plus importants

BON VOYAGE !

Tous les longs déplacements s'effectuent sur la carte du monde. Les lieux qu'il est possible de visiter sont symbolisés par un point, et un radar empêche de se perdre. Parfois, des signes de ponctuation apparaissent au-dessus du personnage en déplacement. Il est donc bon de savoir ce qu'ils signifient.



Les points d'interrogation désignent les endroits de la route où il est possible de se rendre. Dans ces lieux, on pourra dénicher des objets, combattre, et faire quelques rencontres.



La boussole permet de savoir où mène telle ou telle route. Du temps de gagné, donc.

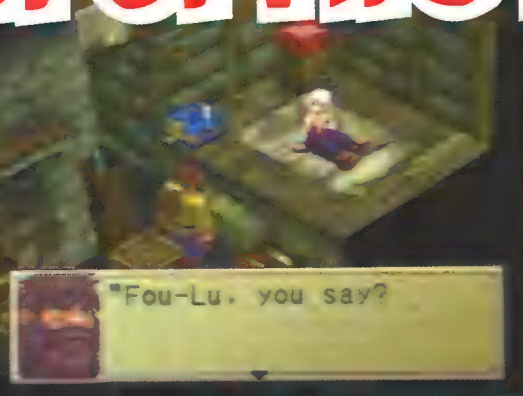


Dans le campement, on peut se reposer, sauvegarder et gérer ses troupes.

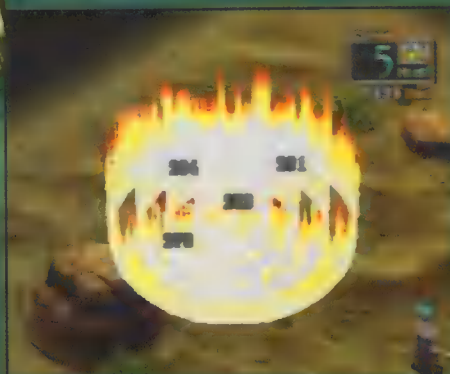


Grâce à ses ailes, Nina peut voler. C'est bien pratique pour retrouver sa route.

Breath of Fire IV



Fou-Lu est un personnage mystérieux. Vous serez amené à le contrôler de temps en temps. Deux histoires s'entremêlent donc.



En additionnant les pouvoirs de chacun, les points de dommages infligés sont décuplés.

Dans chaque ville, un personnage vous aidera à comprendre toutes les possibilités que renferme ce jeu.

dans les RPG: les combats. Ici, rien de transcendant au départ. Les combats interviennent aléatoirement et se déroulent au tour par tour. On peut attaquer, se défendre, prendre la fuite, ou utiliser un objet de l'inventaire. Bien sûr, la magie est présente. Cette dernière ne s'apprend pas en gagnant de l'expérience et du niveau, mais grâce aux ennemis. Petite explication: pendant les combats, les adversaires utilisent de la magie. Pour les apprendre, il faut que l'un des héros ait le temps de les observer. Pour ce faire, on place un ou plusieurs des combattants en position de défense. S'il est la cible du monstre en face, il retiendra le

pouvoir. Par la suite, on pourra implémenter cette nouvelle aptitude à tous les personnages. Une fois les bonnes magies acquises, on les cumule pour réaliser des «combos». Par exemple, si le premier perso utilise le pouvoir du feu, et si un deuxième utilise la force du vent, alors les attaques s'assembleront pour devenir par conséquent dévastatrices. Il existe une multitude de combinaisons, et toutes les essayer demandera beaucoup de temps...

It's party time!

Comme ce fut le cas pour l'opus précédent, BOF IV regorge de mini-jeux qui empêchent le joueur de tomber dans la monotonie.

Ces petites épreuves ne demandent pas énormément d'efforts. On se cantonne la plupart du temps à tapoter sur un bouton précis du pad. Mais ils sont nombreux. La pêche est également de retour. Le but est d'attraper le plus gros poisson. Il faut donc se procurer le bon matériel. Sans être le meilleur RPG de la Terre, Breath of Fire IV est excellent. Il possède une durée de vie énorme, un scénario certes assez simple mais prenant, et le système des magies fait partie des plus complets du genre. Si vous recherchez un RPG pour finir l'été en beauté, ne cherchez plus, vous l'avez trouvé...

Kael



PETITS JEUX POUR GRAND PLAISIR

Lorsque l'on joue à un RPG, il y a des moments où l'on se lasse. Généralement, après avoir livré une cinquantaine de combats dans un château pour récupérer une potion au fond dans un coffre au bout d'un couloir. Mieux que Juvamine, les mini-jeux permettent de souffler un peu.



Ici, le but est de retrouver tous les enfants qui se sont échappés de l'orphelinat. Dur... dur...



Les parties de pêche font maintenant partie des classiques dans Breath of Fire IV.

HELP!

MERCI KAE!

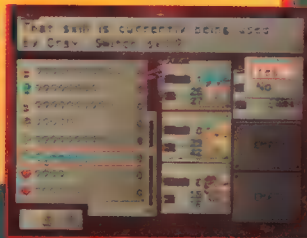


Pendant certains combats, il faut placer ses persos en défense. Ils vont ainsi observer l'ennemi et retenir son pouvoir.

À chaque fois que vous désirez transférer une aptitude à un perso, il vous en coûtera un «Aurumn».



Dans le campement, allez lire le livre à l'intérieur de la tente et choisissez l'option Skill.



89

88%

CAPCOM

1 JOUEUR

OFFICIEL

LES PLUS

+ La réalisation
+ La durée de vie
+ Les Skills

LES MOINS

- Les vues
- La jouabilité



Test

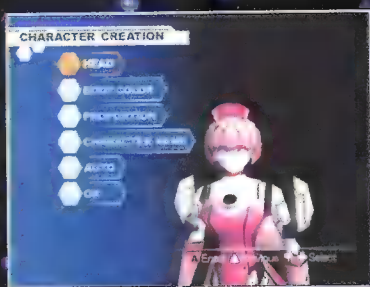
PHANTASY STAR™ ONLINE

ファンタシースターオンライン

Ver.2

PSO est de retour !
Sans être un nouveau jeu, il apporte cependant quelques nouveautés et s'avère entièrement compatible avec son prédécesseur... Un bon prétexte pour augmenter à nouveau ses factures de téléphone.

Grâce aux options, il est possible de se confectionner un perso sur mesure.



Les ennemis tentent de vous encercler. Il faut donc constamment bouger pendant les combats...



Un nouveau jeu ?

Soyons clairs, celui qui a déjà son Phantasy Star Online n'a pas besoin de ce deuxième volet. Certes, il y a quelques nouveautés comme, par exemple, un mode deathmatch en ligne ou l'apparition de missions de nuit ; mais dans l'ensemble, c'est strictement le même jeu. Heureusement, il est possible de jouer avec le personnage que l'on a incarné dans le premier PSO et de conserver ainsi l'intégralité des aptitudes qu'il a acquises. On peut bien évidemment aussi se retrouver tous ensemble sur le net pour participer aux missions collectives. Le jeu en ligne permet de former des groupes allant jusqu'à quatre aventuriers. La communication est toujours aussi importante, et posséder un clavier s'avère toujours quasiment indispensable si l'on veut jouer ou tout simplement dialoguer avec ses partenaires. Pour celui

qui a déjà terminé le mode solo du premier PSO, cette nouvelle version ne présente aucun intérêt. Les missions sont les mêmes, les niveaux n'ont pas vraiment changé, et les quelques nouveaux items ne suffisent pas à relancer le challenge. Certes, les graphismes sont toujours aussi magnifiques, les effets des magies et des attaques restent particulièrement réussis, la durée de vie n'a pas changé, mais les personnages sont toujours un peu mous et les missions deviennent rapidement répétitives. Bref, en conservant les points forts et les défauts de son prédécesseur, ce PSO version 2 satisfera tous les amateurs de jeu d'aventure en ligne ou en solo. Mais, encore une fois, possesseurs du premier PSO passez votre chemin.

Zano



La caméra n'est pas automatique. Il est donc parfois assez délicat de viser juste.

TRAVAIL D'EQUIPE

En ligne, dialoguer et coordonner ses actions avec ses coéquipiers est primordial. Mais hors ligne, il faut de plus apprendre à gérer l'ensemble d'une équipe. En effet, lors des diverses missions, vous

serez souvent accompagné par un perso géré par l'ordinateur. Ses persos ont tous des aptitudes différentes qui vous obligent évidemment à vous adapter.



En contournant l'ennemi, on a plus de chances de le tuer.



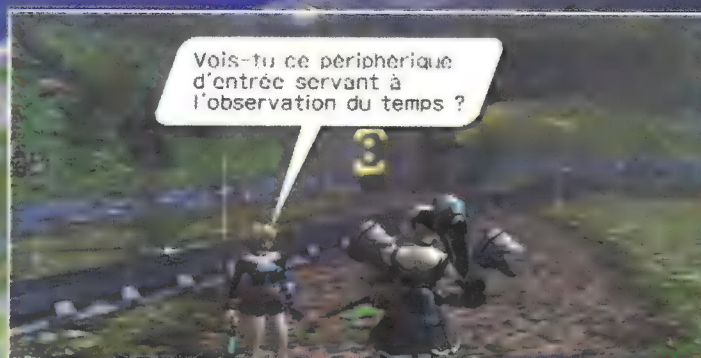
Lorsque votre partenaire possède un autre type d'arme que la vôtre, c'est l'idéal.



Attention, si votre partenaire se fait tuer, la mission est terminée.



Les décors sont très réussis, fins et colorés. On s'y croirait !



Les scènes de dialogues sont courtes mais importantes !

Il est conseillé de sortir bien équipé. En plus, les guns sont superbes !



91

87%

SEGA

1-4 JOUEURS

IMPORT JAPON

LES PLUS

- Le jeu en ligne captivant
- La durée de vie
- Les graphismes superbes

LES MOINS

- Un peu lassant en solo
- Pas de grosses nouveautés
- Le perso trop lent



Pourquoi faire compliqué quand on peut faire simple? Namco, fidèle à ses habitudes, adapte à tour de bras ses vieux hits sur les différentes consoles du moment. Dernière

« nouveauté » en date:

Namco Museum sur Game Boy Advance. On n'arrête décidément pas le progrès!

NAMCO MUSEUM



près la PlayStation, la Nintendo 64, la Game Boy Color et la Dreamcast, c'est au tour de la Game Boy Advance d'accueillir cette compilation de cinq titres majeurs du début des années 80: Dig Dug, Galaga, Galaxian, Ms Pac-Man et Pole Position. Plate-forme, shoot et simulation de F1, de quoi satisfaire le plus AHL des Niiico.

Nostalgie...

Mais ne nous voilons pas la face: cette compilation s'adresse essentiellement à tous ceux qui ont dépensé leur argent de poche dans les salles d'arcade en 1981, et non pas à ceux qui ont découvert les

jeux vidéo avec une PlayStation ou une N64. À l'heure où l'on parle de couleurs 32 bits, de plusieurs dizaines de millions de polygones affichés simultanément à l'écran et de processeurs cadencés à 1.4 Giga Hertz, difficile de penser qu'on puisse prendre son pied à diriger un personnage rond, bouffer des pastilles, croquer du fantôme, le tout en 8 couleurs et sur fond d'écran noir. Et pourtant... si on ne se roule pas par terre devant la (piètre) qualité des graphismes et des bruitages proposés, la magie est toujours présente. Nostalgie quand tu nous tiens!

... ou marketing

Ce qui fait défaut à cette cartouche, c'est avant tout son manque d'originalité. Namco s'entête à proposer une demi-douzaine de jeux par compilation, alors qu'il aurait les moyens d'en offrir trois à quatre fois plus. L'appât du gain est plus fort que tout: à l'instar des versions PS, on peut s'attendre à voir débarquer dans les mois à venir des Namco Museum 2, 3 ou 4... À force de prendre les joueurs pour des bananes, Namco va finir par glisser dessus...

Niiico



L'ancêtre des jeux de Formule 1: Pole Position. Le jeu fait un carton et nombre de joueurs se découvrent une passion pour les simulations de courses.



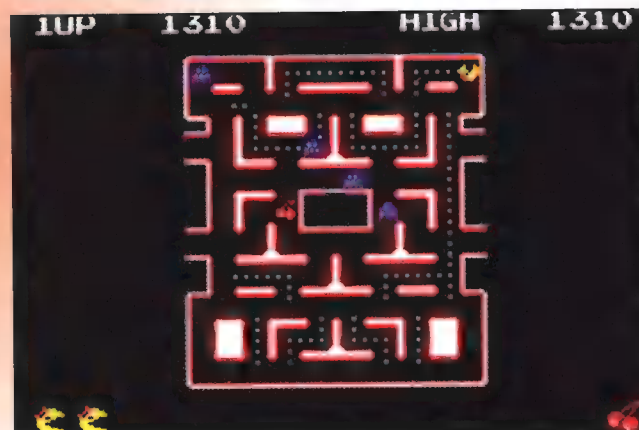
Galaxian est, avec Space Invaders, l'un des premiers shoots d'arcade. Amusant mais rapidement monotone.



Pour la première fois dans un shoot, le joueur avait la possibilité d'utiliser un double tir. Galaga nous rend gaga!



Avec Dig Dug, jamais pomper n'aura été aussi agréable. Le principe est simple: évoluer sous terre et se débarrasser des monstres en les faisant exploser.



Devant le succès planétaire rencontré en 1980 par Pac-Man, Namco sort l'année suivante Ms Pac-Man. Si le principe est identique, la forme des labyrinthes change en fonction des niveaux.

82%

NAMCO

1 JOUEUR

IMPORT US

LES PLUS

- + Les jeux fidèles aux originaux
- + Bruitages, musiques identiques à l'arcade
- + La prise en main rapide

LES MOINS

- Cinq jeux seulement
- Les graphismes
- Manque d'originalité

Chauds les dossiers, chauds ! Comme chaque année depuis 7 ans maintenant, Consoles+ vous offre une journée de dossiers de derrière les fagots. Au programme cet été, La Guerre des consoles (volume 7), tout savoir sur *Final Fantasy* (le film événement de l'été), les métiers du jeu vidéo, une enquête dans le milieu du piratage, ainsi qu'une gigantesque aide sur Gran Turismo 3 pour terminer le jeu à 100 % et débloquer toutes les caisses ! Bonne lecture.

FINAL FANTASY : LE FILM	94
LA GUERRE DES CONSOLES	100
LES MÉTIERS DU JEU VIDÉO	106
PIRATAGE	114
GRAN TURISMO 3	120

FINAL FANTASY:

Après un travail acharné qui a mobilisé plus de 200 personnes sur près de quatre ans, ce film tiré d'une des sagas les plus populaires du jeu vidéo arrive enfin dans les salles de cinéma. Les Studios Square d'Honolulu situés à Hawaï sont fiers d'annoncer que *Final Fantasy: les créatures de l'esprit* sortira en France le 15 août.

Après Tomb Raider, voici l'autre blockbuster de cet été tiré d'un jeu vidéo. Des premières photos aux bandes-annonces sur internet, la Columbia Tristar a entretenu un certain mystère autour du film *Final Fantasy: les créatures de l'esprit*. Elle a choisi de le préserver du monde extérieur, plutôt que de le jeter en pâture aux médias friands de scoops. Aujourd'hui, le supplice touche à sa fin, et le voile se lève sur le travail colossal accompli ces dernières années par Square. Avant même sa sortie en salle, *Final Fantasy: les créatures de l'esprit* aura réussi à se hisser au rang de chef-d'œuvre révolu-

tionnaire. En effet, ce film sera le premier à représenter des humains de façon réaliste dans un long métrage d'animation ; chose que n'avaient jamais tentée Disney et Dreamworks.

Au vu du résultat accompli, on peut dire que Square a gagné haut la main ce pari, pourtant si risqué, engagé il y a quatre ans. Expressions des visages, mouvements des corps, détails physiques... tout bouge avec un naturel surprenant. Et pourtant, cela reste de l'imagerie numérique. Du coup, le mythe des acteurs virtuels ne semble plus inaccessible. M. Sakaguchi, réalisateur du film et créateur de la saga (voir l'interview dans ce

dossier) leur reconnaît même des qualités : « Ils sont toujours à l'heure, motivés, et ils suivent toutes les instructions qu'on leur donne ! ».

L'attaque de la moussaka géante

Face à ce déballage technologique, le film aurait pu accuser une faiblesse au niveau du scénario, mais c'était compter sans l'imagination débordante de M. Sakaguchi. En 2065, les humains sont devenus des réfugiés sur leur propre planète, suite à l'invasion d'extraterrestres très puissants qui se nomment les « fantômes ». Ces envahisseurs se nourrissent en extrayant l'énergie des êtres vivants sur Terre. Rapidement, leur appétit d'ogre a transformé la planète bleue en une vaste décharge désolée, où il ne fait plus bon vivre. Dans le camp des humains, seuls les plus robustes ont survécu. Des groupes de résistants se sont organisés, pour contrer cette colonisation, en deux clans majeurs. Le premier, mené par le général Hein, ne croit qu'à la manière forte, avec, à terme, l'utilisation d'une arme de destruction totale. Le

Post-it

Réalisateur : Hironobu Sakaguchi
Co-réalisateur : Motonori Sakakibara
Scénario : Reinert et Jeff Vintar
Histoire : Hironobu Sakaguchi
Directeur de la photographie : Motonori Sakakibara
Directeur de l'animation : Andy Jones
Directeur du concept : Tani Kunitake
Producteurs : Hironobu Sakaguchi, Jun Aida et Chris Lee
Musique : Elliot Goldenthal

Sortie : 15 août 2001

Une production Square Pictures et Columbia Pictures



Aki ne se sent pas très bien.



Non, ce n'est pas Zombie Revenge.

Quand il est séparé du corps, l'esprit est représenté par cette masse de lumière bleue.



LE FILM

second est mené par notre héroïne, Aki Ross. Son clan veut reconstituer une onde spirituelle qui suffirait pour chasser les aliens, sans entraîner de destructions supplémentaires qui anéantiraient les vies restantes. Un pari plus sage, certes, mais c'est un choix que le général Hein n'approuve pas. Aki et ses acolytes devront donc faire face à deux ennemis pour sauver l'humanité.

Le film de quel jeu ?

À première vue, le film paraît bien éloigné de la saga. Son univers ressemble à celui des films de science-fiction, avec des vaisseaux spatiaux, des extraterrestres et des cyber-soldats, entre *Blade Runner* et *Starship Troopers*. Cet aspect déroutera tous les habitués de la saga. Mais, dans ce scénario apocalyptique et très travaillé, on reconnaît tout de même quelques points communs avec les jeux. Par exemple, il s'agit d'une histoire de rebelles, et les femmes y jouent un rôle de premier ordre. C'est un cas que nous retrouvons dans *Final Fantasy VII*, dans le groupuscule de terroristes où Cloud agissait en compagnie de Aerith. Dans *Final Fantasy VIII*, l'intrépide Riona, une cheftaine de caractère, menait aussi son groupe d'insoumis. Mais, malgré



De gauche à droite : Aki, Gray et le docteur Sid.

ce rôle de leader, son charme en a envoûté plus d'un. En fait, la véritable différence qui sépare le film des jeux est l'absence de la magie ; elle qui a pourtant tenu une place majeure dans tous les épisodes de la saga. Elle a cédé sa place aux progrès technologiques. On ne pourra donc pas assister aux superbes invocations de dragon ou d'élémentaires de l'eau pour se débarrasser des ennemis. Quant aux Chocobos, rien n'est sûr. On peut toujours espérer une apparition en guest-star...

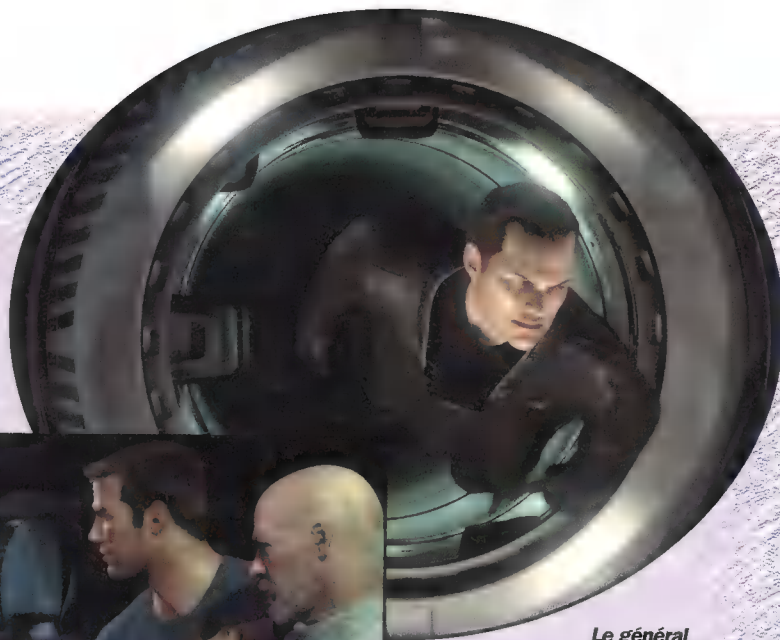
Petit scarabée

Tout cet attirail magique laissera la place à des courses-poursuites en engins volants et

à des attaques étincelantes des fantômes. L'ensemble sera bien sûr agrémenté de son paquet d'effets de lumière. Mais, rassurez-vous, le surnaturel n'a pas été complètement évincé, puisque le monde des rêves jouera un rôle primordial dans cette lutte pour la liberté. Il est d'ailleurs étonnant que la spiritualité et le rêve occupent une telle importance dans un film d'action futuriste. C'est peut-être l'influence de la sensibilité japonaise sur le talent des professionnels d'Hollywood ?

En effet, même si le film est d'origine nippone, il a bénéficié du concours de scénaristes, de musiciens, d'animateurs, de producteurs et d'acteurs ricains.

M. Sakaguchi l'avoue lui-même. Il a voulu « créer une histoire visuelle sur l'émotion du cœur et l'idée de survie. Ce film entraîne les spectateurs dans un voyage de découverte personnelle, de concentration sur le spirituel et l'aspect philosophique de la vie. » Euh... ben finalement, avec une description comme ça, on s'éloigne carrément des films d'action bien bourrins. Pour une fois, on se servira un peu de sa tête pour réfléchir, entre deux scènes d'explosions. Car comme les jeux, le film proposera des sujets de réflexion graves, valables pour ce siècle qui débute. Alors, éteignez vos consoles, et allez au cinéma : chef-d'œuvre en vue !



Le général Hein s'amuse avec la pesanteur.



Les fantômes attaquent !

LES COULISSES DU TOURNAGE

DU FIL DE FER À BARBIE

Avant de pouvoir fantasmer sur les formes voluptueuses d'Aki, les studios Square en ont bavé pour modéliser et texturer la belle. Pour simplifier, voici les grandes étapes de ce long processus. Il a fallu fabriquer son « squelette » en fils de fer par informatique. Tous les mouvements de la jeune demoiselle seront basés sur ce « squelette », qui représente la surface de son corps (photo 1). Ensuite, ce squelette a été enveloppé pour lui donner forme humaine. Cette première peau servira notamment à appliquer les ombres, en fonction des différentes sources de lumière (photos 2 et 3). Enfin, la phase suivante consiste à appliquer la texture correspondante aux endroits spécifiques du mannequin (photo 4). Après cela, les animateurs devront s'occuper des « détails » comme les cheveux, l'éclat des yeux, etc. Ensuite, il reste encore à l'habiller et à faire bouger tout cela de façon naturelle. Enfin là, vu la taille du maillot de bain, ça n'a pas dû donner beaucoup de travail.

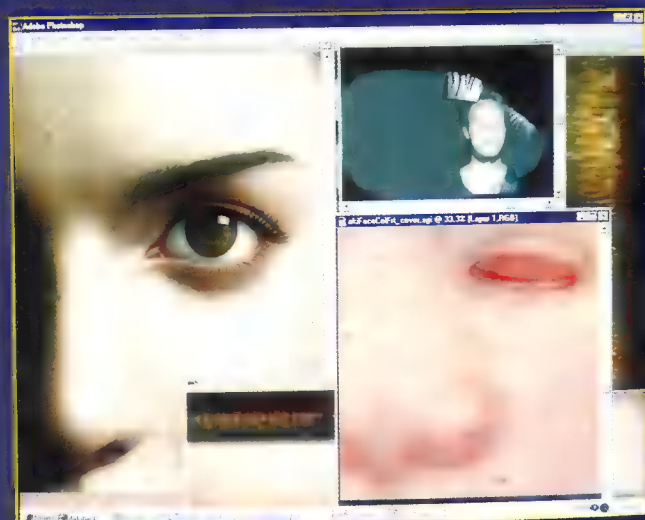


DESSINE-MOI UN VISAGE

Créer la texture d'un visage humain n'est pas facile. Chaque personnage a demandé un travail titanesque. Dans le but de plaquer la texture sur le modèle en 3D, il a d'abord fallu travailler sur la texture en 2D. Ce qui explique l'aspect étiré du visage du docteur Sid et d'Aki sur les deux photos. Sur ces images, chaque détail apporte sa petite part dans le rendu très réaliste de l'ensemble: les rides, les pores, les boutons, la barbe naissante, les paupières, les lèvres, etc.



Les yeux ont été dessinés à part, et de même, avant d'être plaqués sur les globes oculaires, leur texture a été dessinée à part. Enfin, les cheveux sont aussi travaillés à part. Par exemple, la crinière d'Aki est composée de 60 000 cheveux, générés un par un par un ordinateur très puissant.



Pas vrai, qu'il ressemble à Ben Affleck, ce Gray?



LES VOIX

Pour la version originale en anglais, plusieurs acteurs assez connus ont été engagés afin qu'ils prêtent leur voix aux héros du film. Leurs voix ont été enregistrées au préalable, avant de réaliser l'animation des personnages virtuels. Ce qui explique la synchronisation irréprochable avec les lèvres. Par contre, pour la version française, aucun acteur connu n'a été impliqué, et ce n'est la participation étonnante de... Lara Fabian. Si c'est bien la Belge qui chante très fort, qui interprétera le générique du film.

Aki Ross: Ming-Na

Ming-Na n'est pas très connue du public français. Mais, son visage vous est sûrement familier, car elle a joué dans la série *Urgences* et le film *Street Fighter*. Elle a aussi doublé la voix de Mulan dans le dessin animé du même nom signé Disney (uniquement dans la version originale).

Gray Edwards: Alec Baldwin

Ex-Mr Kim Basinger, Alec Baldwin est un habitué d'Hollywood depuis sa petite enfance, avec ses trois frères qui exercent ce même métier d'acteur. Alec s'est illustré récemment dans *Coup de foudre à Notting Hill*, *La Jurée* et *Code Mercury*.

Neil Fleming: Steve Buscemi

Habitué des seconds rôles, Steve Buscemi fait partie de ces « gueules » dont on se souvient. Nous l'avons déjà vu dans *Les Ailes de l'enfer*, *Armageddon* et *The Big Lebowski*.

Jane Proudfoot: Peri Gilpin

Vedette de la télé, Peri Gilpin joue actuellement dans la série *Frasier*. Elle a aussi participé au doublage du dessin animé *Hercule* de Disney, et joué dans quelques téléfilms.

Ryan Whittaker: Ving Rhames

Ce grand Black champion des seconds rôles n'a pas une tête d'enfant de chœur. Il a joué récemment dans *Mission Impossible 2* et dans *Le tombeau ouvert*. Mais son rôle le plus remarqué reste incontestablement celui de Marsellus Wallace, dans *Pulp Fiction*.

Le docteur Sid: Donald Sutherland

Donald est aujourd'hui un vieux de la vieille, un mastodonte du cinéma, et est considéré comme une icône du septième art. Il a joué dans *M.A.S.H.*, *Les Douze Salopards* (ça ne nous rajeunit pas, tout ça), et plus récemment dans *Space Cowboys* et *Backdraft*.

Le général Hein: James Woods

Acteur talentueux, James Woods est un habitué des plateaux, avec à son actif, plusieurs films d'envergure, comme *Salvador*, *Virgin Suicides* et le très surprenant *Vampires*.

LA MOTION CAPTURE

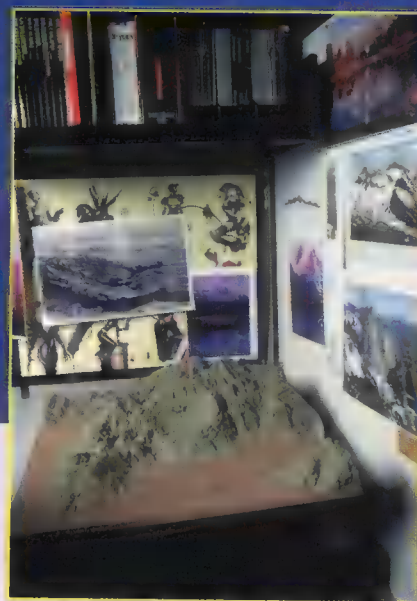
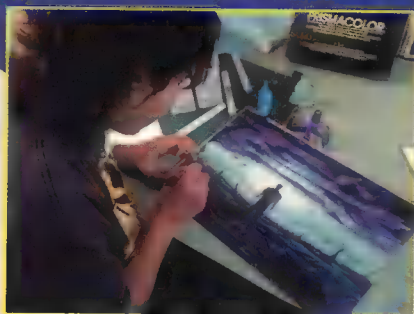
Pour atteindre le niveau de réalisme exigé, et approcher la complexité des véritables mouvements humains, la technique de la motion capture s'est imposée naturellement. Pour ceux qui sont nés de la dernière pluie, rappelons que cette technique consiste à enregistrer les mouvements d'une personne en lui collant plein de capteurs sur le corps, à des endroits stratégiques. Ces capteurs, au nombre de 37 par mannequin (sur les photos, ce sont les boules blanches), transmettent des données informatiques sur leurs positions à 16 caméras. Ensuite d'énormes ordinateurs se chargent de traiter toutes ces données, afin de générer des animations simplifiées en fils de fer. C'est sur cette base que se calqueront les mouvements des person-

nages dans les scènes. La motion capture est surtout utilisée dans les jeux vidéo, et Square avait déjà eu recours à cette technique. Il ne s'aventurerait donc pas en terrain inconnu. Face au résultat exceptionnel obtenu, on ne peut qu'applaudir la performance.



LES TECHNIQUES TRADITIONNELLES

Le film *Final Fantasy*, malgré son côté « technologie de pointe », nécessite des phases de fabrication plus traditionnelles. D'abord, au niveau de l'écriture du scénario et la création de l'univers, mais aussi en ce qui concerne le travail de préparation. Avant de se lancer à corps perdu dans les ordinateurs, des graphistes ont dessiné les personnages. Ils ont préparé des story-boards avec des crayons, des feutres et des pinceaux, et ont donné forme aux décors avec de la pâte à modeler et de l'argile. Si... si...



RENCONTRE AVEC HIRONOBU

Hironobu Sakaguchi, icône incontournable des jeux vidéo, s'est déplacé à Paris pour faire la promotion de son bébé, lui que nous n'avons pas l'habitude de voir chez nous, même pour la promotion des jeux Final Fantasy. C'est vous dire s'il est fier de son film !

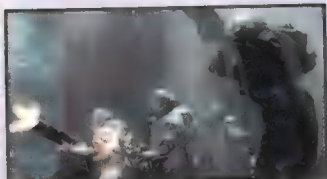
Co-créateur de la saga (avec Amano, Uematsu et Nomura), Sakaguchi est aujourd'hui vice-président exécutif de Square, un poste d'où il supervise le développement des jeux, et, maintenant, des longs métrages. Durant son escapade à Paris, ce maître respecté était accompagné de Jun Aida, un des producteurs du film, mais aussi PDG des studios Square à Honolulu, où le film a été fabriqué. Jun avait déjà produit auparavant le film *Street Fighter*, et les séries télé *MegaMan*, *DarkStalkers* et *Street Fighter*. Alors, qui d'autres que ces deux lascars pouvaient répondre à toutes nos interrogations ?

Consoles+ : Un film d'animation réaliste en images de synthèse, c'est plutôt original. Pourquoi avoir fait ce choix ?

Hironobu : Nous avons choisi de nous lancer dans ce style, car cela nous laissait beaucoup de liberté au niveau artistique. En animation, personne ne s'est jamais aventuré aussi loin sur le terrain du réalisme. Donc, par bien des aspects, le visuel du film *Final Fantasy* s'approche des films d'action et de science-fiction traditionnels tournés en live. Certes, le côté dramatique



De gauche à droite, Hironobu Sakaguchi et Jun Aida.



Tatatatatata !



Bouh !

Aki vous présente le téléphone portable de demain.



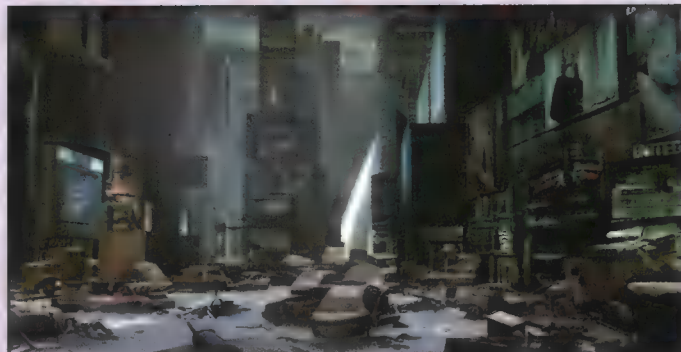
et le sujet fort nous ont conduits à exploiter les techniques traditionnelles de la mise en scène. Par contre, avec les possibilités de l'animation en images de synthèse, nous

avons pu expérimenter des angles de vue et des mouvements de caméra uniques, qui auraient été difficiles à réaliser en live.

Consoles+ : Pouvez-vous nous dire quel est le lien entre le film et la saga ?

Hironobu : Comme vous le savez sûrement déjà, chaque épisode de la saga de Final Fantasy ne traite jamais de la même histoire, les personnages principaux sont toujours différents. Par contre, les thèmes restent récurrents, comme le courage, le sacrifice de soi, l'amour, l'amitié, la trahison, par exemple. Donc, pour le film, nous avons gardé cet esprit. L'histoire et les personnages sont inédits, mais nous gardons ces thèmes. Ce qui nous a demandé autant de créativité que pour les épisodes des jeux.

SAKAGUCHI ET JUN AIDA



La Terre n'est plus ce qu'elle était.

pointé des caméras sur leur visage pendant l'enregistrement, afin d'avoir des références visuelles sur les mouvements du visage, de la bouche, pour nos animateurs, et non pour les scanner ou les modéliser.

Jun Aida: Nous avons aussi eu beaucoup de problèmes de réseau. En effet, l'équipe travaillait beaucoup sur un vaste réseau qui reliait tous les ordinateurs, et du fait de la taille immense des fichiers, nous avons été victimes de nombreux plantages de nos ordinateurs. Et là, c'est la panique...

Consoles+ : Alors, bientôt une suite ?

Jun Aida: Nous n'avons encore rien de concret, mais quelques idées par-ci par-là. Peut-être que trois des personnages de ce film apparaîtront dans le prochain : le docteur Sid, Gray, et bien sûr Aki. Elle pourrait bien tenir le rôle d'une scientifique, ou d'une détective privée dans un futur long métrage. Mais

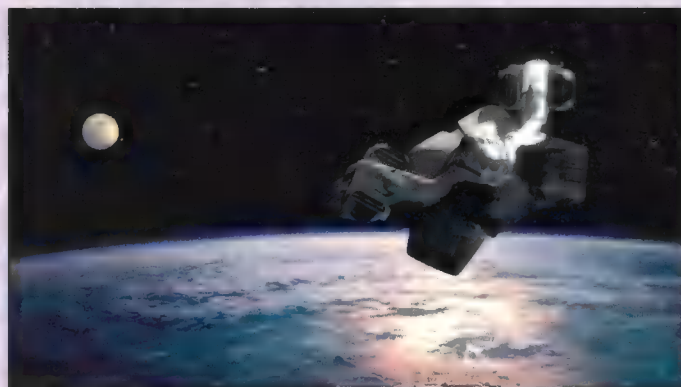
pour l'instant, tout cela reste à l'état de projet.

Consoles+ : M. Sakaguchi, vous qui êtes l'un des acteurs principaux du monde des jeux, pouvez-vous nous exposer votre vision du futur des jeux vidéo ?

Hironobu: Ouh là, j'en ai pour deux heures... Pour résumer, je pense qu'il y aura trois aspects principaux qui changeront radicalement dans les années à venir. Il s'agit des jeux « portables », sur téléphones, tout ce qui concerne l'i-mode et la Game Boy. Ensuite, les jeux de salon seront de plus en plus inspirés du cinéma, avec un graphisme de plus en plus lourd. Et enfin, le dernier aspect portera sur le jeu en réseau, qui prendra beaucoup plus d'importance. Il y a bien sûr d'autres choses, mais ce sont là les trois points essentiels qui changeront par rapport à aujourd'hui.

Propos recueillis par Gia

Dans l'espace infini, tu rejaillis à nouveau...



Consoles+ : Il n'y aura donc pas de materia, ni d'invocations, ni de magie ?

Hironobu: Non, rien de tout cela. L'environnement sera complètement neuf, dans un univers futuriste et apocalyptique.

Consoles+ : Quelles difficultés avez-vous rencontrées pour modéliser des personnages aussi réalistes ?

Hironobu: Honnêtement, pour donner un rendu aussi réaliste, l'ensemble a été très difficile. Nous avons tout fait nous-mêmes. Nous avons dû apprendre à nous servir de logiciels spécialement créés pour ça, nous avons dû observer et reproduire un tas de choses anodines, comme les plis des vêtements, les animations des visages, les textures complexes comme la peau, etc. Au final, le film *Final Fantasy* mélange l'ani-

mation traditionnelle et les techniques de pointe, avec la motion capture, la transparence, les modélisations sur ordinateur, etc. Il a fallu faire attention à un ensemble de petits détails, comme les ombres, les reflets dans les yeux, la lumière, etc. L'ensemble renforce l'aspect réaliste.

Consoles+ : Avec toutes les ressources que le film a demandées, quels ont été les problèmes techniques les plus marquants ?

Hironobu: Oh, beaucoup... (rires). Nous avons eu énormément de mal avec la synchronisation des voix des acteurs. Leurs textes ont été joués et enregistrés avant que nous ne finalisions les animations. Les voix ont été enregistrées à Hollywood avant d'atterrir à Hawaï. En plus de cela, nous avons

LA GUERRE DES C

À l'E3, nous avons enfin eu l'occasion de découvrir les nouvelles consoles et les jeux qui sortiront dans les prochains mois. Comme tous les ans à cette époque, nous allons tenter de faire le point sur la situation du marché. La guerre des consoles va faire rage !

La Dreamcast c'est fini... mais ça continue quand même. La fabrication de la Dreamcast s'est arrêtée en mars, mais la console préférée des gamers n'a pas tout à fait dit son dernier mot. Il reste encore quelques machines à vendre et des jeux sortiront encore régulièrement en 2001 et 2002. Les éditeurs tiers ont renoncé à sortir des nouveautés sur la Dreamcast. Même des jeux dont le développement était très avancé, comme Half-Life ou Black & White, ont été abandonnés. Mais Sega semble bien décidé à continuer à soutenir sa machine en sortant de nouveaux jeux. Les nouveautés ne seront certes pas abondantes, mais la qualité devrait être au rendez-vous grâce au talent des équipes de développement de Sega. Sega, qui se concentre désormais exclusivement sur le développement, a confié la commercialisation européenne de la gamme Dreamcast (hard et soft) à Big Ben. Ce qui n'est pas un mauvais choix dans la mesure où cette société française dynamique a une grande expérience de ce marché.

Quand c'est trop hard, on la joue soft !

Mais si la Dreamcast ne dispose pas d'une grande espérance de vie, Sega semble avoir

La Dreamcast part en préretraite. On l'aimait bien pourtant...



Sony semble se désintéresser du développement de jeux pour la PSone et laisse ce boulot aux éditeurs tiers.

tous les atouts en main pour redresser sa situation financière. En effet, Sega se lance à fond dans le développement de jeux pour toutes les plateformes : PS2, Game Cube, Xbox, Game Boy Advance et PC. Plus de cinquante jeux sont actuellement en développement ! Il est évident que l'arrivée de ce nouvel éditeur, avec lequel il faudra compter, inquiète bon nombre d'éditeurs. Dès que Sega a annoncé sa reconversion, la plupart des éditeurs japonais ont fait des réunions de crise, et même un géant comme Electronic Arts s'est inquiété de l'arrivée sur le marché d'un aussi redoutable concurrent. Personne ne doute de la capacité de Sega à développer des hits sur les différents supports. La seule inconnue qui demeure, c'est de savoir si les équipes de développement de Sega parviendront à maîtriser très rapidement toutes ces machines différentes. Pour l'instant, nous n'avons vu que la version PS2 de Crazy Taxi qui, bien qu'assez réussie, ne tire pas vraiment parti des capacités de la PS2 puisque cette version est légèrement inférieure à celle de la Dreamcast. En tout cas, le futur catalogue de jeux de Sega attise la convoitise de

nombreux fabricants et éditeurs dans la mesure où celui-ci ne compte pas distribuer lui-même ses jeux dans l'immédiat. Alors qu'Acclaim a obtenu la distribution de Crazy Taxi sur PS2, c'est Sony qui vient d'acquiescer les droits de distribution des sept prochains jeux PS2 de Sega (Virtua Fighter 4, Ecco, Ferrari F-355, Head Hunter, K-Project et deux Space Channel 5). On ne connaît pas le montant de cette transaction, mais aux dires d'un éditeur, qui était en compétition avec Sony pour récupérer ces jeux, ça devrait être une petite fortune.

Sega ne risque pas de disparaître

Alors que l'on pensait que Nintendo et Microsoft récupéreraient également les droits des jeux Sega sur leurs machines respectives, nous venons d'apprendre que c'est Infogrames qui vient de signer avec Sega. L'accord entre ces deux compagnies porte sur 13 jeux pour Xbox, Game Cube et Game Boy Advance. Au premier abord, on peut être surpris que Sega, qui disposait d'un personnel qualifié, ait décidé de faire distribuer ses jeux par d'autres sociétés. Mais cette stratégie se défend dans la mesure où Sega, qui se sépare

CONSOLES. ÉPISODE 7



Metal Gear Solid 2: le jeu que tout le monde attend sur PS2... et qui n'arrive toujours pas...

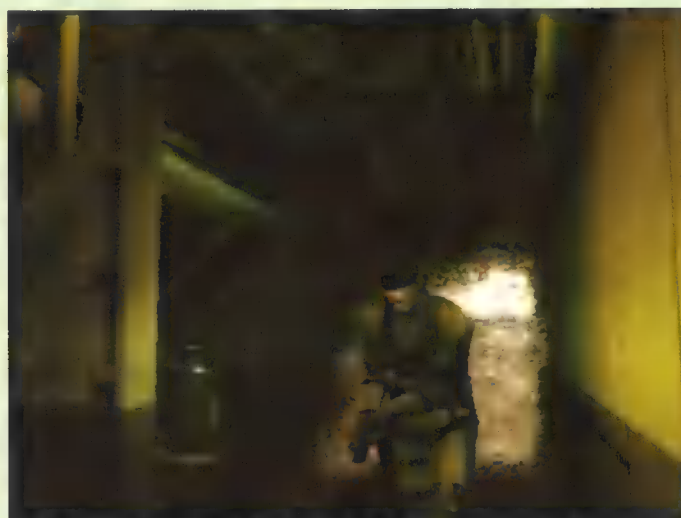
actuellement de la plus grosse partie de son personnel en Europe, pourrait ainsi se refaire plus rapidement une santé financière. Mais il est tout à fait possible qu'il reprenne la distribution et le marketing de ses jeux une fois que cet objectif sera atteint, sans doute d'ici 2003. D'autre part, Sega se diversifie et se lance, entre autres, dans le logiciel éducatif, ainsi que dans la fabrication de différents simulateurs. Et surtout, il a conclu un partenariat avec deux grandes compagnies japonaises d'animation : Toei et Sunrise. Le but de ce rapprochement est d'exploiter un logiciel très sophistiqué, nommé Animanium, qui permet de simplifier la production de graphismes en 3D.

En conclusion, on peut dire qu'en dépit de la débâcle de la Dreamcast, Sega ne risque pas de disparaître. On ne peut que s'en féliciter, car le jeu vidéo sans Sega ce ne serait plus vraiment la même chose !

Et nos anciennes consoles ?

Du côté de chez Sony, on peut penser que la PSone a encore de belles années devant elle. En effet, cette dernière ne manque pas d'atouts. Son nouveau look est très réussi et son

prix reste attractif. Elle possède une ludothèque très fournie, qui tient encore la route, des jeux d'occasion et des gammes « budget » (même sur des nouveautés !). Bref, tout ce qu'il faut pour durer quelques années. Mais la stratégie de Sony ne semble pas très claire. Le géant souhaite continuer à vendre la PSone, mais sans que cette dernière fasse de l'ombre à la PS2. Et il est toujours délicat de promouvoir deux consoles simultanément. D'autre part, pratiquement toutes les équipes de développement de Sony travaillent exclusivement sur des jeux PS2. Il est évident qu'il faut mettre le paquet pour étoffer au plus vite la ludothèque de cette machine, mais cela implique que Sony délaisse quelque peu la PSone. On ne voit pas quelles grosses nouveautés arriveront en fin d'année sur la première machine de Sony. Il en va de même des éditeurs tiers qui ont lâché sans attendre la PSone au profit de la PS2 et des autres consoles de nouvelle génération. Cette stratégie comporte de sérieux risques pour un éditeur. Vu le parc installé de PSone, quelques hits auraient pu faire de très grosses ventes en fin d'année,



alors que les ventes de softs PS2 ont été assez décevantes l'année dernière, compte tenu de son parc encore assez réduit. On peut penser que Sony et les éditeurs tiers ont abandonné trop tôt la PSone. Mais, en dépit de ce manque de soutien, cette console n'est pas morte. La PSone est indiscutablement une machine attractive pour des jeunes qui découvrent les jeux vidéo. En revanche, les gamers ne ...

La PS2 doit encore faire ses preuves pour satisfaire les attentes des joueurs.





Gran Turismo 3 et Onimusha 2 boosteront-ils les ventes de PS2 ?



Le problème est totalement différent pour ce qui concerne la Game Boy et, surtout, la Game Boy Color. De nombreux jeux sont encore prévus sur Game Boy Color. Cela s'explique par le parc gigantesque constitué par cette machine, ainsi que par son positionnement grand public.

ce recul. Ces deux consoles ont beau ne pas jouer sur le même terrain, un joueur qui achète la Game Boy Advance avec deux jeux n'a plus les moyens de s'offrir un jeu PS2 dans la foulée. Cela dit, la situation n'est pas la même en Europe. La quantité de Game Boy Advance disponible en France d'ici la fin de l'année ne sera pas suffisamment importante pour faire de l'ombre à la console de Sony. D'autre part, les nouveaux jeux PS2 qui arriveront en France d'ici la fin d'année devraient booster ses ventes, et sa ludothèque s'étoffe dès cet été avec l'arrivée de GT3 et d'Onimusha. Ces deux hits en puissance seront suivis par des jeux de qualité couvrant pratiquement tous les genres. Hélas ! il est peu vraisemblable que le génial Metal Gear Solid 2, qui aurait un impact certain sur les ventes de la PS2, sorte en France cette année. Malgré l'absence du jeu le plus attendu sur PS2, la qualité des softs disponibles devrait lui permettre de réaliser un très bon score en fin d'année. Il ne manquerait



... pourront pas lui rester fidèles très longtemps faute de nouveautés marquantes...

De son côté, Nintendo n'a visiblement pas l'intention de faire des efforts pour soutenir la N64. Et ne parlons même pas des éditeurs qui n'ont jamais été très présents sur ce format. Alors que l'on pouvait encore voir quelques nouveautés PSone à l'E3, la N64 était totalement absente sur le salon, même sur le stand Nintendo. Les quelques hits en puissance, comme Metroid ou Dinosaur Planet, qui étaient prévus sur la 64 bits, ont déjà basculé sur Game Cube. Les derniers jeux N64 devraient sortir d'ici la fin de l'année. Il s'agit de Paper Mario, Pokémon Stadium 2 et Mario Party 3, qui sont sortis au Japon il y a quelques mois. Si la PSone devait encore tenir le coup un certain temps, cela ne devrait pas être le cas pour la N64, en raison d'un modèle économique et technique radicalement différent. En effet, le prix des cartouches ne peut pas tellement baisser, contrairement au CD. Il ne sera donc pas possible de vendre des jeux N64 à un prix aussi attractif que ceux de la PSone, ce qui est un facteur déterminant pour assurer une seconde vie à une console.

La PS2 se réveille !

En dépit d'un lancement réussi, la PS2 n'est pas parvenue à tirer le meilleur parti de son avance sur ses concurrentes. Un prix trop élevé et une ludothèque qui n'est pas à la hauteur des espérances des joueurs (et des annonces de Sony) ne lui ont pas permis d'obtenir le succès escompté. Je sais bien que l'on peut argumenter sur ce point à partir d'une comparaison des scores réalisés respectivement par la PlayStation et la PS2 lors de leurs lancements. Toutefois, il semble évident que la nouvelle machine de Sony n'a pas suscité le même enthousiasme unanime que son aînée. Au Japon, les ventes de consoles et de jeux se sont tassées et il est indiscutable que le triomphe de la Game Boy Advance n'est pas étranger à



Quatre générations de Game Boy ont fait de Nintendo le détenteur incontesté du marché mondial de la portable. Pour toujours ?...

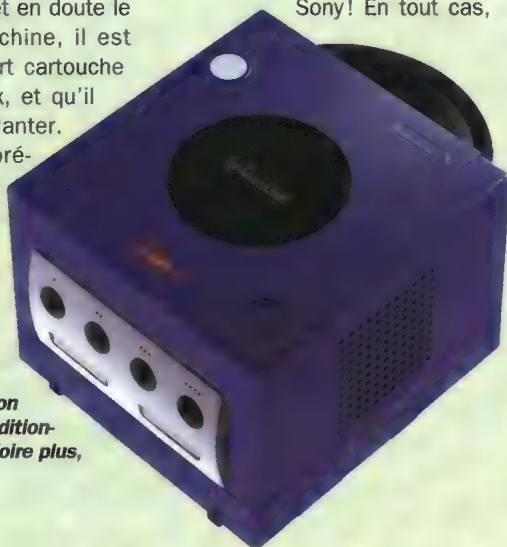


plus qu'une baisse de prix sensible pour que la PS2 prenne une avance significative sur ses concurrentes. Il est question d'un bundle avec Gran Turismo 3, qui ne devrait pas laisser les joueurs indifférents, et des rumeurs font état d'une baisse de prix de la PS2 en France (2 500 F). Sony s'est fixé comme objectif d'atteindre le million de machines en France à la fin de l'année. En l'absence de concurrence, Sony a de bonnes chances de réussir ce pari, ce qui serait un avantage certain pour l'avenir.

Nintendo : 100 % du marché des portables

Si le duel entre les consoles de nouvelle génération est très ouvert, on ne peut pas en dire autant pour ce qui concerne les portables. Nintendo étant seul sur ce marché, on peut présumer sans risquer de se tromper qu'il va l'emporter ! Le lancement de la Game Boy Advance a été exemplaire au Japon et elle fait actuellement un carton aux US comme en Europe. Les éditeurs, qui ne s'y sont pas trompés, manifestent tous un enthousiasme certain pour cette machine. Mêmes ceux qui se plaignent des conditions imposées par Nintendo sont obligés de suivre. Contents ou non, ils n'ont pas vraiment le choix : la GBA est incontournable ! Il est évident que le parc sera déjà très important à la fin de l'année et devrait s'agrandir régulièrement par la suite. Mais si personne ne met en doute le succès de la machine, il est vrai que le support cartouche est assez coûteux, et qu'il ne faut pas se planter. Au vu des jeux présentés à l'E3, il me semble que certains éditeurs risquent d'y laisser des plumes.

La Game Cube devrait faire un carton auprès du public traditionnel de Nintendo... Voire plus, si affinités !



Pas de problèmes pour ceux qui n'hésitent pas à investir pour développer des jeux de qualité, comme Konami, Ubi Soft ou Activision. En revanche, on a pu voir à l'E3 des jeux que l'on trouverait médiocres s'ils étaient sur Game Boy Color... Dans ces conditions, comment ces titres pourraient-ils faire de bons scores sur GBA ? Faudrait pas prendre les joueurs pour des kékés, même si on s'adresse au grand public ! Non seulement la GBA va marcher, mais elle pourrait même faire un plus beau score encore que la Game Boy, qui est la console la plus vendue de l'histoire du jeu vidéo. En effet, tout en conservant les atouts qui lui ont permis de séduire le grand public et les plus jeunes, cette portable devrait attirer un public plus âgé. Les performances techniques de cette machine ainsi que l'ouverture de sa ludothèque vers des jeux de sport, de stratégie et de RPG devraient faciliter cet élargissement de la cible. Pour l'instant, Nintendo vend autant de GBA qu'il est possible d'en fabriquer, sans même qu'il soit nécessaire de jouer la carte Pokémon !

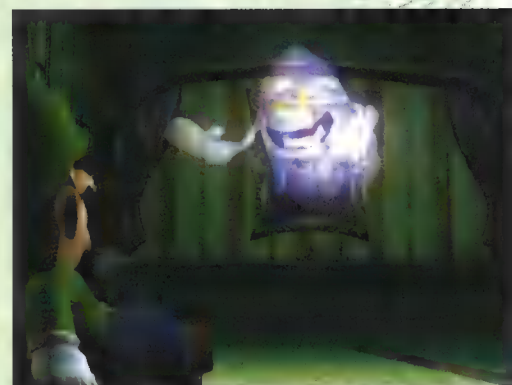
Game Cube : la machine à jouer

Même si Nintendo a fait beaucoup d'argent avec la N64, ce fut quand même un échec, ne serait-ce qu'en terme de parts de marché. Et Nintendo compte bien prendre sa revanche sur Sony ! En tout cas,



Luigi's Mansion sur Game Cube : chez Nintendo, pas de nouvelle machine sans nouveau Mario. Raté ! Cette fois-ci, c'est Luigi qui s'y colle. Remarquez, ça ne sort pas de la famille !

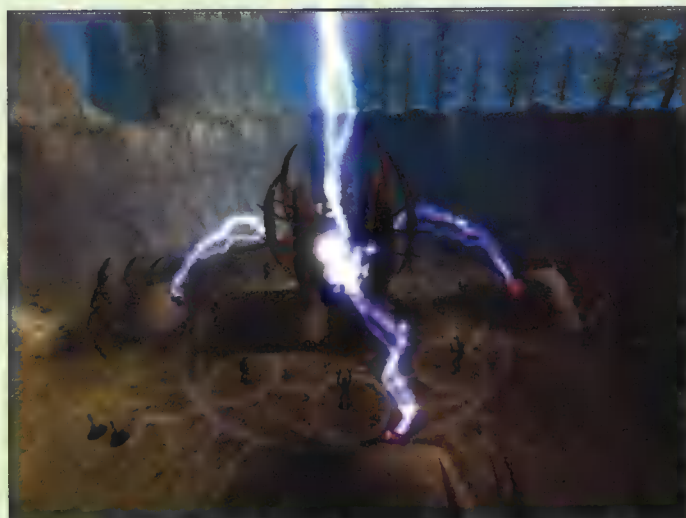
la leçon a porté ses fruits et Nintendo a corrigé ses erreurs passées : la N64 était dure à programmer, la Game Cube a donc été étudiée pour faciliter la tâche. Et selon les développeurs, cet objectif est atteint. Le choix de la cartouche était une énorme erreur qui a fait fuir les éditeurs tiers. La principale raison de ce choix désastreux était d'empêcher (ou, au moins, de limiter) le piratage. Cet objectif est atteint cette fois grâce au choix d'un support DVD 8 cm qui ne devrait pas provoquer une hémorragie d'éditeurs. En revanche, il n'y a bien sûr aucun changement pour ce qui concerne la stratégie de prix qui a toujours contribué au succès des consoles Nintendo. Aux US, la Game Cube sera vendue 100 \$ de moins que la Xbox ou que la PS2 à son lancement. On ne connaît pas encore le prix de cette console en France, mais on peut raisonnablement tabler sur une fourchette de 1500 à 2000 F, ce qui est un sérieux atout. On ignore également la date de lancement de la ...





... Game Cube en Europe, mais il est vraisemblable qu'elle arrivera chez nous entre février et avril 2002.

Lors de la présentation de la Game Cube à l'E3, Miyamoto a démontré qu'il n'avait rien perdu de son talent (ce qui n'est pas une surprise). Vu les capacités de cette console et la qualité de ses jeux, la Game Cube devrait faire un carton auprès de son public traditionnel. Sony et Microsoft savent qu'ils n'ont pas une chance de rivaliser avec Nintendo auprès des plus jeunes et des inconditionnels de Miyamoto. Mais Nintendo est bien décidé à conquérir le public plus âgé, qui est la cible de ses deux concurrents. La clé de cette stratégie repose essentiellement sur les éditeurs. Actuellement, il est impossible d'évaluer les chances de succès de cette stratégie dans la mesure où nous ne verrons pratiquement aucun jeu d'éditeur tiers avant la fin août. Cela dit, on peut penser que le soutien très actif de Sega, Capcom, Konami ou Electronic Arts (pour ne citer qu'eux) permettra à la Game Cube de proposer des jeux susceptibles de séduire un large public. En revanche, il est évident que l'image très jeune de Nintendo (encore renforcée par



Munch's Oddyssey sur Xbox : un jeu typiquement console qui débarque en exclusivité sur la machine Microsoft. On ratisse large chez Billou !

le triomphe des Pokémon), ainsi que le look de la Game Cube, sont de sérieux handicaps. On peut faire un parallèle avec Disney qui, en dépit de ses efforts, n'est jamais parvenu à toucher un public âgé.

Les ambitions de Billou

Tous ceux qui pensent qu'il est impossible de concurrencer les Japonais sur le terrain des consoles suivent avec intérêt l'arrivée de la Xbox. Personne n'ignore que les deux dernières consoles américaines (Jaguar et 3DO) ont été des bides retentissants. Mais il n'y a aucune commune mesure entre le poids de Microsoft et ceux d'Atari ou de 3DO. La Xbox est, sur le papier, la console la plus puissante. Mais on sait bien que la clé du succès ne repose pas sur les performances d'une machine (la Jaguar et la 3DO étaient les consoles les plus performantes à leur époque), mais sur la qualité des jeux. Bien qu'ayant à son actif quelques très bons jeux PC, Microsoft est loin d'avoir la même expérience que Nintendo ou Sony dans ce domaine. Cela dit, c'était également le cas de Sony lors du lancement de la PlayStation, ce qui ne l'a pas empêché de vaincre ses concurrents. Microsoft peut surmonter ce handicap de la même manière que Sony, en

attirant les meilleurs éditeurs et en faisant l'acquisition de sociétés de développement performantes. Ce type de stratégie ne pose aucun problème pour la firme de Seattle : sa puissance et sa réputation lui permettent d'attirer les éditeurs comme aucun autre nouveau venu ne pourrait le faire, et acheter de bonnes équipes ne lui posera pas de problème vu ses moyens financiers. De plus, le fait que le système de développement de la Xbox soit très proche de celui du PC devrait permettre aux développeurs de produire rapidement des jeux de qualité. Alors, comment se fait-il que la plupart des participants à l'E3 aient été déçus par les jeux Xbox ? En dépit de leur expérience du PC, les développeurs ne sont pas parvenus à réaliser de grands jeux dans des délais aussi courts. Certains spécialistes considèrent que les développeurs PC sont moins performants que ceux sur console. Cela viendrait du fait qu'ils se contentent d'exploiter les innovations techniques permanentes de l'ordinateur, à l'inverse des développeurs console qui travaillent sur des supports non évolutifs et sont donc obligés de rechercher sans cesse des moyens d'optimiser leurs programmes. Mais quelles qu'en soient les

causes, la plupart des premiers jeux Xbox sont décevants. C'est regrettable, mais il ne faudrait pas condamner la Xbox pour autant. Cette console souffre des mêmes problèmes que la PS2 l'année dernière et cela devrait se régler avec le temps. Nous ne connaissons pas encore sa date de sortie en Europe, mais ce sera sans doute aux alentours de mars, tout comme la Game Cube. D'ici là, il n'est pas exclu que les jeux Xbox soient plus convaincants.

Comme pour la PS2, le prix de la Xbox est un handicap. Bien que son prix de vente en France n'ait pas encore été communiqué, on peut l'estimer aux alentours de 3000 F puisque son prix américain est le même que celui de la PS2 lors de son lancement. En revanche, la puissance financière de Microsoft est un sérieux atout (il suffit de constater à quel point la faiblesse financière de Sega a joué dans l'échec de la Dreamcast, malgré ses immenses qualités). L'annonce par Microsoft d'un budget marketing de 500 millions de dollars pour le lancement de la Xbox en a impressionné plus d'un. Certes, une bonne campagne marketing est indispensable pour faire connaître une console ou un jeu. Mais ensuite, c'est le consommateur qui décide, quelles que soient les sommes investies.

Enfin, on peut se demander si la Xbox séduira le public console ou celui du PC. C'est une question difficile sur laquelle les avis sont partagés.

Personnellement, je crois que la Xbox fera plus de mal aux PC qu'aux autres consoles. Les ventes de jeux PC sont en baisse constante et le grand public n'est pas prêt à booster régulièrement sa machine pour jouer aux dernières nouveautés. Cela pourrait pousser des éditeurs à privilégier la Xbox au détriment du PC. D'autre part, les jeux de type PC devraient être majoritaires sur ce format, même si des titres typiquement console, comme *Dead or Alive* ou *Munch's Oddysee*, seront présents. De plus, il semble que les éditeurs japonais développent des jeux sur Xbox sans enthousiasme excessif et qu'ils aient tendance à réserver leurs meilleures productions aux consoles japonaises, ce qui n'est pas vraiment surprenant.

C'est la guerre !

Les trois géants vont se livrer une guerre sans répit les deux prochaines années, et personne ne peut dire qui en sortira vainqueur. Toutefois, on peut penser qu'aucun des trois fabricants ne parviendra à dominer totalement le marché comme Sony l'a fait ces dernières années. Ils devraient vraisemblablement se le partager, et je serais très surpris que l'un d'eux disparaisse comme Sega cette année. Nintendo devrait conserver son public traditionnel, tandis qu'un affrontement direct opposera Sony et Microsoft.

Enfin, la logique économique pousse les éditeurs à développer leurs jeux sur tous les formats. En effet, les coûts de production s'envolant, il devient très risqué de

rentabiliser de tels investissements sur une seule console. Il est donc vraisemblable qu'au moins 80 % des jeux seront disponibles sur toutes les consoles. D'autre part, on peut estimer que, même si elles n'ont pas exactement la même puissance, il ne devrait pas y avoir de différences de qualité significatives au niveau des jeux. De plus, les trois fabricants ont les moyens financiers de leurs ambitions. On peut donc se demander ce qui fera la différence. Finalement, c'est sans doute les jeux exclusifs qui nous feront craquer pour une console plutôt qu'une autre. Nintendo est bien placé à cet égard, vu la qualité des jeux de Miyamoto et de Rare. Mais, bien que ces jeux soient fabuleux, ils ne conviennent pas à tout le monde. Sony pourra s'appuyer sur des titres comme *Gran Turismo 3*, tandis que Microsoft disposera, entre autres, de hits comme *Halo*. Chaque console devrait posséder quelques jeux exclusifs provenant d'éditeurs tiers. *Metal Gear Solid 2* et *Munch's Oddysee* sont annoncés comme exclusifs, respectivement sur PS2 et Xbox. Mais il est vraisemblable que ces exclusivités seront limitées dans le temps. Comment imaginer que *MGS2*, dont le coût de développement devrait être de l'ordre de vingt millions de dollars, ne sorte pas par la suite sur Xbox et Game Cube ?

Le second facteur qui pourrait faire la différence entre ces trois consoles repose sur leur positionnement. D'un côté, Nintendo mise exclusivement sur ce qui est son unique activité : le jeu. Pas de DVD-vidéo ni d'autres gadgets ; du jeu, rien que du jeu (je ne surprendrai personne en affirmant qu'en tant que gamer, j'adhère totalement à ce positionnement). À l'opposé, Sony positionne la PS2 comme une machine multimédia. Les jeux ne sont plus prioritaires, et Sony met en avant son lecteur de DVD vidéo et, à terme, cette console pour-

rait se connecter à d'autres appareils. À l'instar de Nintendo, Microsoft déclare que la Xbox est une console de jeu et rien d'autre. Cela dit, il me semble que la décision de Microsoft de lancer une console s'intègre dans une stratégie bien plus globale.

En revanche, ces trois machines misent sur le jeu en ligne. Cette stratégie devrait profiter à Sega, qui est le seul à avoir une certaine expérience dans ce domaine. Après avoir annoncé que Microsoft bénéficiera de son expérience, Sega pourrait également jouer un rôle dans la mise en place du jeu en réseau pour Nintendo. Mais même si le jeu en ligne est un plus intéressant, ce n'est sans doute pas un facteur déterminant. De nombreux possesseurs de console adorent passer une soirée à jouer entre potes, et je doute qu'ils renoncent à ce type de convivialité au profit du jeu en ligne, comme les gamers PC.

Les trois consoles nouvelle génération peuvent donc remporter un succès très inégal au Japon, aux US et en Europe. Au Japon, les choses sont assez claires. Nintendo semble bien parti pour l'emporter devant Sony, alors que la Xbox n'a guère de chances de s'imposer. Aux US, l'affrontement est beaucoup plus ouvert. La PS2 est en bonne position. La Game Cube devrait bénéficier de la popularité de Nintendo dans ce pays (c'est aux US que la N64 a obtenu ses meilleurs résultats). La Xbox est également bien placée chez les Ricains, grâce à la réputation de Microsoft et au soutien de tous les éditeurs PC.

En Europe, c'est probablement la PS2 qui est la mieux placée. La console de Sony va se retrouver sans concurrence pour un deuxième Noël consécutif. Le parc PS2 devrait se situer aux alentours du million lorsque la Game Cube et la Xbox arriveront, ce qui n'est pas un mince avantage...

Alain Huyghues-Lacour

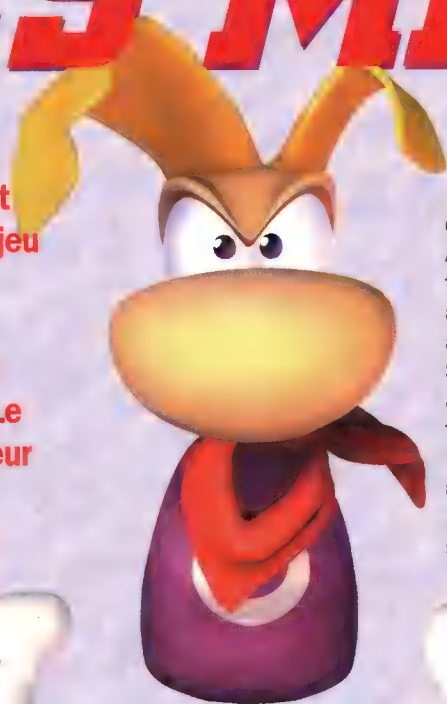


La Xbox fera sans nul doute mieux que la Jaguar et la 3DO, les précédentes – et malchanceuses – consoles conçues aux USA.

LES MÉTIERS

L'époque où l'on pouvait encore programmer un jeu vidéo seul dans sa chambre s'est définitivement close au milieu des années 80. Le temps où le programmeur était aussi scénariste, graphiste, musicien et gérait seul son jeu est donc désormais révolu. Aujourd'hui, développer un jeu vidéo exige de gérer une vingtaine d'équipes sur de longs mois, voire parfois quelques années : chef de produit, chef de zone export, développeur informatique, dessinateur d'animation, directeur artistique son, infographiste, bêta-testeur... Créer un jeu est devenu une véritable industrie ! Voici un dossier spécial pour s'informer et tout savoir sur les métiers du jeu vidéo.

Niico



branches qui touchent au développement même d'un jeu. Afin de répondre au mieux à toutes ces questions, j'ai fait appel à Sophie d'Almeras, attachée de presse chez Ubi Soft. Elle a gentiment répondu à toutes mes questions et m'a fait un topo hyper détaillé sur les différentes professions du milieu du jeu vidéo.

Bref rappel historique sur la société Ubi Soft : créé en 1986 par les cinq frères Guille-

mot, Ubi Soft

s'étoffe rapidement, et signe dès 1988 ses premiers contrats de diffusion internationaux.

En 1989, la société ouvre différentes filiales à l'étranger : en Angleterre tout d'abord, aux États-Unis et au Canada ensuite. 1991

marque l'arrivée des premiers jeux Ubi sur les consoles Nintendo et Sega. Trois ans plus tard, Rayman, un jeu en développement interne, cartonne au box office : plus de 5 millions d'exemplaires vendus à ce jour.

Suit, en 1996, l'introduction en bourse. Depuis, Ubi Soft s'est étendu sur tous les continents, engrange un chiffre d'affaire annuel considérable : 1,2 milliard de francs pour l'exercice 1999-2000 (en hausse de 40 % par rapport à l'exercice précédent) et regroupe plus de 1 700 personnes à travers le monde. Ubi Soft est donc une vitrine très représentative des métiers des jeux vidéo.



Le chef de produit

Le chef de produit a pour mission de proposer et de mettre en œuvre des actions pour promouvoir le produit auprès d'une cible préalablement définie. Cette promotion se fait auprès des grands distributeurs : Fnac, Auchan, Micromania, Carrefour... car, contrairement à ce que l'on peut penser, les jeux vidéo se vendent essentiellement dans les grandes surfaces et beaucoup moins dans les boutiques spécialisées. Eh oui, il faut bien avouer qu'aborder un type en veste rouge pour lui demander le dernier jeu sorti sur PS2 n'est pas une chose facile, mais c'est comme ça que ça se passe ! Les objec-

Aujourd'hui, l'industrie du jeu vidéo brasse plus d'argent que celle du cinéma... Développer un jeu est devenu un véritable business et on s'arrache les meilleurs programmeurs à prix d'or. Un jeu qui se vend bien peut rapporter à son auteur des centaines de milliers de francs, et plusieurs millions à son éditeur. La fin du XIX^e siècle a connu la ruée vers l'or, le XXI^e sera celui de la ruée vers l'or en bits et en pixels. Les très nombreuses lettres que vous nous envoyez nous montrent que vous portez un réel intérêt aux différents métiers de l'industrie du jeu vidéo. Si la question posée qui revient le plus souvent est « comment devenir testeur de jeu vidéo ? », d'autres se rapportent aux différentes

Money, money, money !

Nous avons choisi de ne pas publier d'estimation de salaire pour les différentes professions citées dans ce dossier. Plusieurs raisons à cela. La première est que nous nous sommes retrouvés face à un mur de silence : parler de son salaire, aujourd'hui encore, est souvent quelque chose de tabou. La seconde est l'écart important qu'il peut y avoir au niveau des rémunérations pour un même emploi : un salaire se négocie et varie énormément en fonction de son expérience et de la boîte dans laquelle on travaille. Seul Victor Perez, gérant de l'agence VPCOM (voir encadré « Attachés de presse ») a accepté de se livrer au jeu des questions-réponses. Le salaire moyen d'un (ou d'une) attaché(e) de presse junior (débutant) se situe entre 11 000 et 13 000 francs bruts, celui d'un attaché de presse senior entre 14 000 et 18 000 francs bruts. Merci Victor !

DU JEU VIDÉO

Mises à jour

Sur Internet, on ne compte plus les sites qui proposent de télécharger des mises à jour de produits PC. La taille de ces fichiers varie énormément : de quelques centaines de kilo-octets à plusieurs dizaines de méga-octets.

tifs du chef de produit sont de proposer et de mettre en application un plan marketing : créer le packaging et les manuels d'utilisation du jeu, mettre en place la publicité du produit, travailler avec les attachés de presse pour définir le message à faire passer auprès de la presse spécialisée et grand public, créer des argumentaires de vente et déterminer des objets publicitaires comme les PLV (publicité sur le lieu de vente) ou les « goodies ». Le chef de produit est aussi la personne qui sélectionne les événements et les manifestations qui vont faire parler de son produit.

Formation :

- École de commerce.
- Études de sciences économiques.



Le chef de projet informatique

Le chef de projet informatique a pour mission de coordonner la partie informatique de création de jeu. Pour être plus clair, il doit répondre aux besoins du chef de projet ! À lui de déterminer au mieux la faisabilité du projet. Le chef de produit informatique doit aussi coordonner une équipe de développeurs informatiques et superviser ses relations avec les autres équipes : graphistes, game designer, etc. L'un des rôles les plus importants du chef de projet informatique consiste à

assurer le débogage du jeu, c'est-à-dire s'assurer qu'il ne comporte pas d'erreurs liées à la programmation (joueur bloqué dans un niveau, problème d'affichage des graphismes...).

Formation :

- École d'ingénieur avec spécialité Informatique.
- Troisième cycle dans l'informatique (DESS, DEA).
- Peut également être issu d'une promotion interne (ancien développeur informatique par exemple).



Le chef de projet

Le chef de projet organise et gère la réalisation d'un jeu, de son concept jusqu'à sa sortie dans le commerce. Il doit ainsi gérer le budget et le planning du projet au mieux, en travaillant en étroite collaboration avec le chef de projet informatique, les game designers, les infographistes et les responsables du son. À lui aussi de déterminer le genre du logiciel, sa cible, et de décider sur quelles plates-formes il sortira (PC, PlayStation 2, Nintendo Game Cube, Xbox, Game Boy Color, Game Boy Advance...). Le chef de projet organise également en interne des petits comités qui servent à vérifier si le travail en cours suit les objectifs fixés en termes de qualité. Parfois, quand le jeu est un peu plus avancé, on fait appel à des consommateurs externes qui donnent leur avis

et font part de leurs remarques sur le jeu : ce qui plaît et ce qui déplaît. Le chef de projet gère également les différentes mises à jour de son produit : patches, kit de localisation et up-date, par exemple. Enfin, car on n'y échappe pas, il travaille également avec le service marketing.

Formation :

- École de commerce.
- Formation universitaire de haut niveau.
- Promotion interne.



Le chef de zone export

Comme son nom l'indique, le chef de zone export est chargé de promouvoir ses produits sur les marchés qui ne sont pas couverts par les différentes filiales. Il travaille donc essentiellement avec l'étranger. Parler l'anglais couramment est donc impératif. Son but est de distribuer son produit dans le plus grand nombre de pays à travers le monde. À lui d'évaluer les risques de la distribution dans certains pays : le piratage, la situation économique précaire sont ses principaux ennemis ! Impensable, par exemple, de distribuer un produit à Hong-kong, Shanghai, Taipei ou en

Thaïlande, qui sont de véritables nids de contrefaçons et des plaques tournantes du piratage. Le chef de zone export négocie aussi les contrats de distribution avec les entreprises locales et suit la mise sur le marché de son produit.

Formation :

- École de commerce.



Le développeur informatique

Le développeur est avant tout une bête d'informatique ! Sa mission, s'il l'accepte, est de développer les moteurs et les éditeurs des logiciels de jeux : les mettre au point et s'occuper ensuite du débogage. ...

On rencontre, de nos jours, de plus en plus de personnages différents dans les productions de jeux vidéo. Le dessinateur d'animation a la lourde tâche de les animer un à un !



... Il apporte tout son savoir-faire et détermine les solutions techniques pour répondre au cahier des charges d'un jeu.

Formation :

- **École d'ingénieur, filière informatique ou équivalent.**
- **Troisième cycle en informatique.**



Le directeur artistique son

Avec le nom qu'il porte, impossible de se tromper : on est certain qu'avec lui on ne parle pas de fraises Tagada mais bien de bruitages et de musique. Le directeur artistique son est là pour garantir la qualité finale du son dans le jeu. Le son, dans un jeu, c'est d'abord les musiques et ensuite les bruitages. Le directeur artistique son choisit ses musiciens et ses bruiteurs, et suit leur travail de bout en bout. Il a aussi la difficile charge de valider l'intégration du son dans le jeu, ainsi que le mix final des musiques et des bruitages.

Formation :

- **Pas de formation type pour ce genre de métier. Le directeur artistique se doit avant tout d'être un musicien et avoir une expérience dans la réalisation audio.**



Le game designer

Le rôle du game designer est essentiel dans un jeu. C'est lui qui en détermine les grandes lignes : les maps, les personnages, les différentes actions ou le type de son qui correspond à telle ou telle situation. Il s'occupe également de gérer l'interactivité du jeu ainsi que son gameplay. On ne le répètera jamais assez : le gameplay est l'élément essentiel d'un jeu. Quand bien même un soft est magnifique et dispose d'animations stupéfiantes, s'il n'est pas jouable, il va directement à la casse ! Dernier exemple en date : Kurukuru Kururin sur Game Boy Advance. Graphiquement moyen, le plaisir de jeu est cependant aussi important que l'était Tetris en son temps... C'est également

au game designer que l'on doit les différentes énigmes du jeu et les situations rencontrées. À lui de décrire et préparer ce que vous allez rencontrer dans le jeu : objets, personnages, ennemis, éléments du décor... un boulot de titan ! Il travaille en étroite collaboration avec les « level designers » qui s'occupent de la construction des niveaux. Dernière étape de son travail, et pas des moindres : intégrer l'ensemble de son œuvre (héros, personnages rencontrés, objets...) dans le moteur graphique du jeu !

Formation :

- **Tout comme le directeur artistique son, les formations de game designer n'existent pas. Cependant, tous les game designers ont suivi des cursus identiques : informatique, manipulation d'outils 3D... Une bonne culture jeu vidéo est indispensable pour faire ce métier.**



Le graphiste publicitaire

Le graphiste publicitaire, ça ne

s'invente pas, travaille en collaboration avec le service marketing. Il est là pour concevoir une identité propre à chaque produit pour promouvoir son lancement. Il a la responsabilité de créer packaging, manuel d'utilisation, PLV, affiches, banderoles, logos... Pour cela, il assure le suivi des opérations de maquette, de photogravure et d'impression.

Formation :

- **École d'arts plastiques.**
- **Formation en communication visuelle.**



Le dessinateur d'animation

Le dessinateur d'animation a en charge toute l'animation des personnages, objets ou effets spéciaux. Il travaille avec des outils 3D qu'il doit bien évidemment maîtriser : 3D MAX, Maya, Softimage... Son but est de déterminer avec justesse l'ambiance d'un jeu, et de la retranscrire à l'écran. À lui de définir au mieux l'attitude d'un personnage (expressions

faciales, effets spéciaux...). Il anime également les personnages en 3D et essaye d'obtenir l'action la plus cohérente possible. Une fois les animations terminées, il les transmet au game designer qui les intègre dans les différentes scènes du jeu.

Formation :

- **Graphisme.**
- **Infographie 2D/3D.**
- **Cinéma d'animation.**
- **Images de synthèse.**
- **École d'arts plastiques.**



Le scénariste

Le scénariste a pour mission d'écrire une histoire et doit respecter les spécificités du type de jeu souhaité. Il se doit aussi de faire en sorte que son scénario réponde au gameplay : il doit être stimulant et adapté au niveau de difficulté désiré. Le scénariste doit également rédiger l'ensemble des dialogues et l'intégralité des textes rencontrés dans le jeu.

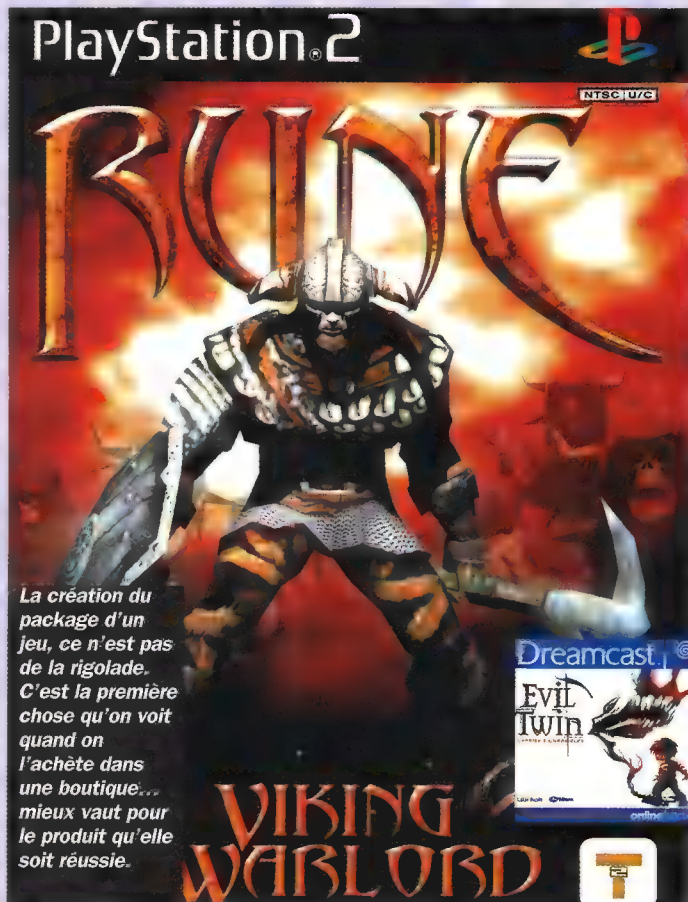
Formation :

- **Le métier de scénariste fait partie de ceux qui ne nécessitent pas de formation spécifique. Cependant, il doit avoir certaines qualités et être capable de montrer des productions concrètes de textes ou de fictions (publiées ou non). La plupart des scénaristes ont eu une expérience dans le domaine du cinéma, de la télévision, de la littérature, de la bande dessinée, des jeux de rôles ou de l'animation.**



L'info designer

L'info designer a pour mission de développer le comportement définitif des personnages du jeu. Il bosse main dans la main avec le chef de projet et les différents game designers pour concevoir le jeu (pas facile de bosser main dans la main et d'écrire sur son clavier en même temps). L'info designer doit aussi veiller à faire évoluer les logiciels pour qu'ils soient plus adaptés aux moyens du



La création du package d'un jeu, ce n'est pas de la rigolade. C'est la première chose qu'on voit quand on l'achète dans une boutique... mieux vaut pour le produit qu'elle soit réussie.

moment : on ne développe pas un nouveau Zelda avec les outils qui ont servi à développer Pac Man...

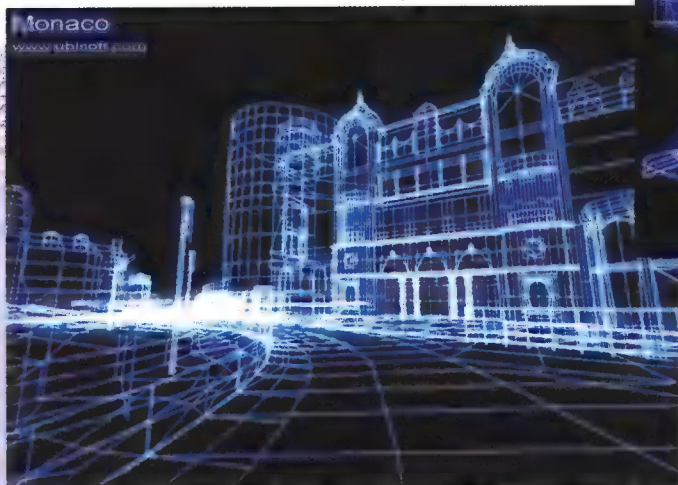
Formation :

- **L'info designer est avant tout un informaticien de niveau Bac + 4 ou 5 qui a reçu également une formation scientifique.**

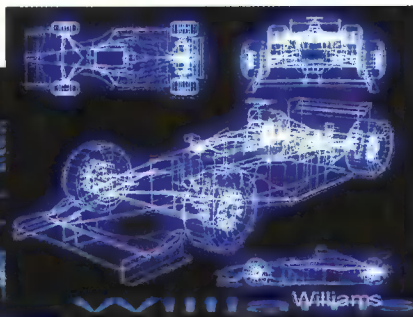


L'infographiste

L'infographiste possède une formation artistique car c'est à



Avant de passer à la modélisation 3D, il faut créer des images en fil de fer. Par la suite, on place les différentes textures sur chacune des surfaces préalablement calculées.



Formation :

- **Technicien informatique de niveau Bac + 2.**
- **Apprentissage sur le tas.**



Le bêta testeur

Le bêta testeur est là pour détecter les moindres défauts d'un jeu : que ce soit au niveau graphique ou de la programmation. Il passe ses journées à vérifier les menus (pas ceux du restau du coin), les différents modes de jeu, l'attribution des bonus ou la vitesse de l'affichage. C'est un chasseur de bogues. Il signale la moindre anomalie aux programmeurs qui tentent alors de les corriger. Deux mondes se distinguent : celui des consoles et celui...



La base du travail de l'infographiste est souvent un bout de papier et quelques crayons de couleur. Ensuite, il crée sur ordinateur les niveaux qu'il vient d'inventer et commence à donner des couleurs aux différentes surfaces. Cela fait, une autre personne se chargera de créer des textures pour rendre le jeu le plus réaliste possible. D'autres équipes travailleront aussi sur les sources de lumière et leur influence sur les textures. Un sacré boulot en perspective!

lui que revient la charge de concevoir et de mettre en forme les environnements du jeu, les objets, mais aussi les personnages. Il travaille sur la partie graphique et modélise les décors et les personnages. À lui aussi d'établir les structures en « fil de fer » des niveaux et des personnages, et par la suite de créer les textures qui seront appliquées sur ces formes en fil de fer.

Formation :

- **Formation artistique dans la vidéo, l'informatique, l'architecture (écoles d'art et d'architecture).**



Le hot liner

Qui dans sa vie de joueur n'a jamais téléphoné à un hot liner pour se sortir d'une situation inextricable ? Le hot liner s'occupe donc de répondre à



Le personnage de Soul Raver comme vous ne l'aviez encore jamais vu. Fil de fer, Gouraud Shading... la version finale n'est plus très loin maintenant.

... des PC. Si l'univers des consoles demande qu'un jeu soit exempt de tout défaut lors de sa sortie (mise à jour impossible), celui des PC est beaucoup plus laxiste. En effet, il n'est pas rare de voir arriver sur le marché des jeux bogués à mort. On se rappelle le jeu Hidden & Dangerous, dans lequel les soldats avaient une fâcheuse tendance à ramper à 50 cm au-dessus du sol ! Pour des raisons économiques, et bien souvent stratégiques (il faut absolument occuper le terrain en fin d'année), la qualité du jeu est alors sacrifiée au profit des ventes. Ainsi, dans les semaines qui suivent sa sortie, une mise à jour corrige les nombreux défauts...

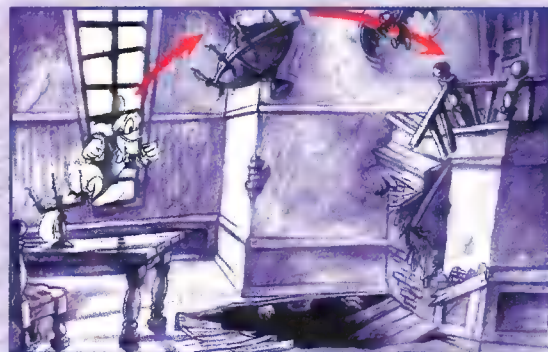
Formation :

• **Devenir bêta testeur ne demande pas de formation spécifique. Il suffit d'être un passionné de jeux vidéo, se montrer patient et surtout être hyper méthodique.**



Le story-boarder

Comme dans les métiers du cinéma, le story-boarder traduit le scénario en images. Il travaille avec le game designer et récolte ainsi toutes les informations possibles à propos du jeu (format, rythme, nombre de plans souhaités...) afin de pré-découper au mieux le scénario en séquences. Une fois les séquences réalisées, il va trouver son ami (de toujours) le « layout man », afin que celui-ci traduise chaque plan du story-board en plusieurs images (de 1 à 15 généralement). Cette tâche facilitera alors le travail des animateurs.



ARTS ET MÉTIERS

Les Arts et Métiers nous ont fait parvenir un courrier nous annonçant la création d'un DESS : « Le département informatique du Conservatoire national des arts et métiers (Cnam), les Universités de La Rochelle et de Poitiers avec la participation du Cnam Poitou-Charentes, du Centre national de bande dessinée et de l'image (CNBDI), de l'Institut de recherche et de coordination acoustique-musique (Ircam) et des industriels français du secteur des jeux, créent une formation professionnelle dans le domaine des jeux vidéo ».

Le DESS « Multimédia : jeux vidéo et médias interactifs » débutera dès la rentrée 2001. Il vise à former 50 étudiants sur un an selon cinq spécialités dans le domaine de la création des jeux vidéo :

- Ergonomie IHM et cognition
- Informatique et traitement de l'image (université de La Rochelle)
- Traitement du son (Cnam Paris et Ircam)
- Programmation (Cnam Paris)
- Réalisation (Game Design) et gestion de projets (université de La Rochelle)

Le tronc commun du DESS est basé au CNBDI d'Angoulême, les cours de spécialisation dépendent chacun de l'un des établissements. Les inscriptions sont closes pour cette année, mais sachez que le diplôme est ouvert aux étudiants issus de formations Bac + 1 et aux salariés de formation au moins Bac + 2 justifiant d'une pratique d'au moins 5 ans dans l'un des domaines techniques concernés. Pour tout renseignement complémentaire, il existe un site internet :

<http://deptinfo.cnam.fr/Enseignement/DESS/Jeux/>

Renseignements administratifs et inscriptions :

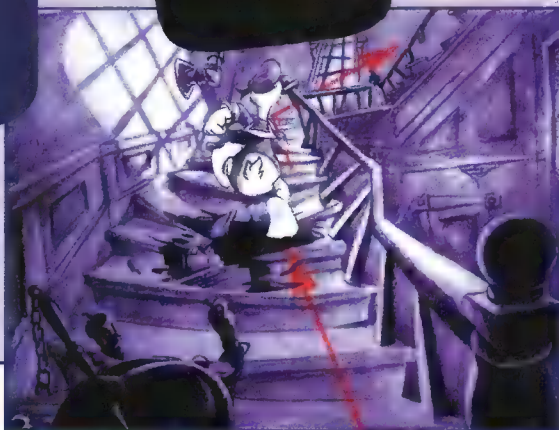
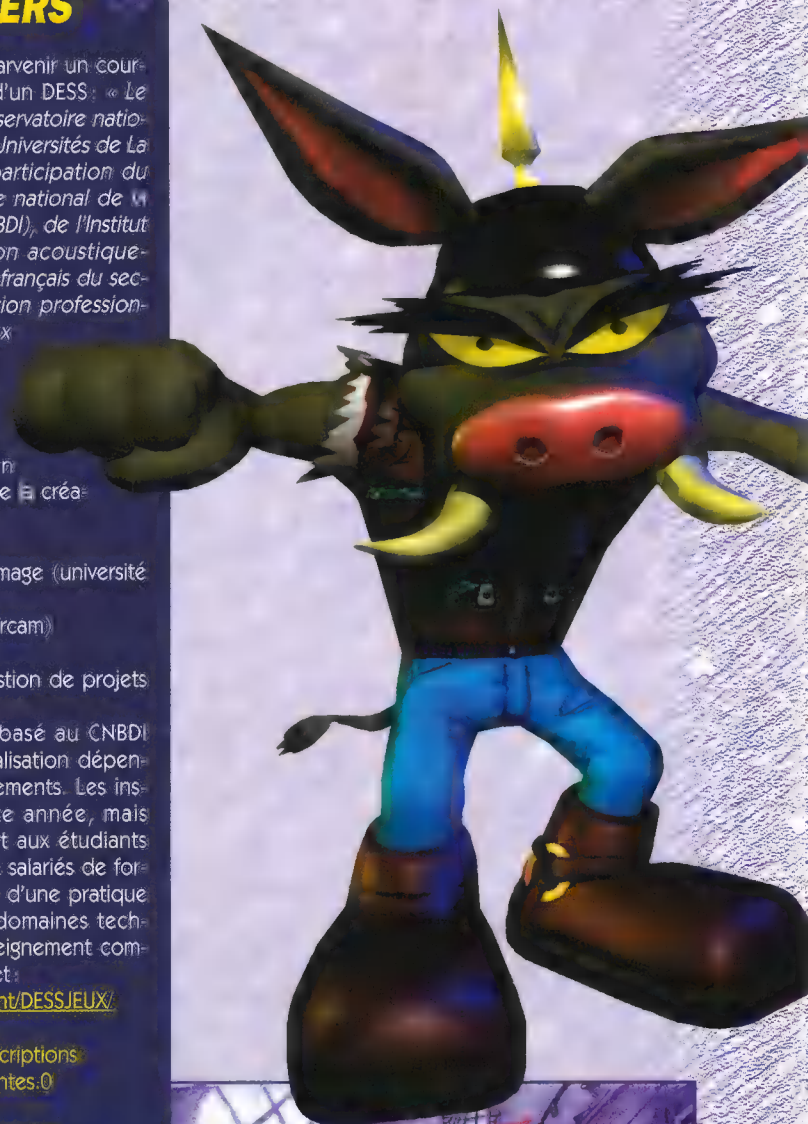
Sophie Pierson, Cnam Poitou-Charentes.0

Tél. : 05 41 70 11

Email : spierson@cnam-poitou-charentes.fr

Formation :

- **École d'illustration.**
- **École d'arts plastiques.**
- **Une expérience dans le dessin animé ou le cinéma est essentielle.**



Le story-boarder découpe en petites séquences le scénario du jeu. Il dessine le personnage tel qu'il a été imaginé et indique par des flèches le chemin qu'il est censé suivre durant la partie. Les animateurs se font ainsi une meilleure idée des animations qu'ils auront à reproduire dans le jeu.



L'attaché(e) de presse

Direction : l'agence VPCOM à Sèvres dans les Hauts-de-Seine. Créée en mars 1996 par Victor Perez, VPCOM est une agence spécialisée dans le multimédia, les jeux vidéo et Internet. Cette société affiche pour l'exercice 1999-2000 un chiffre d'affaires de 4,6 millions de francs, en hausse constante depuis sa création. Elle travaille avec plus de 3450 journalistes de la presse spécialisée (l'ensemble des magazines de jeux vidéo), de la presse grand public (FHM, VSD, Voici, Gala), de la presse quotidienne (Le Monde, Libération, le Parisien, le Progrès...), des principaux sites web (Amazon, Nomad), de la télévision (Game One, TF1, Fun TV) et de la radio (NRJ, Skyrock, Fun Radio...). Bref, l'endroit idéal pour rencontrer des attaché(e)s de presse.

L'attaché de presse est là pour développer les relations avec la presse spécialisée et la presse grand public. Son but : promouvoir la notoriété de la société et de ses différents produits... en gros, faire en sorte que la presse parle le plus possible, et dans les meilleurs termes, des produits proposés. L'attaché de presse doit également prendre contact avec les différents journalistes des nouveaux magazines qui sont susceptibles de parler de leurs produits. Un travail de fourmi, puisque s'occuper des 250 à 300 journalistes des médias grand public qui traitent de jeux vidéo nécessite un tri stratégique (et donc sélectif) des informations. La presse spécialisée PC et consoles, quant à elle, regroupe une cinquantaine de journalistes. La charge de travail est certes moins imposante mais n'en est pas pour autant plus facile : non seulement la campagne de communication se déroule au moins sur quatre mois (work in progress, news, previews et tests), mais les journalistes de la presse spécialisée ont également une fâcheuse ten-



Voici une belle équipe d'attachés de presse : VPCOM au complet (de gauche à droite) : Milena, Michel, Stéphanie, Philippe, Victor (« Totor » pour les intimes), Franck, Mathilde et Cécile.

LES ÉCOLES D'ATTACHÉS DE PRESSE

Les écoles privées

• **EFAP Communication** (www.efap.com). Cette école, scindée en deux établissements, forme les élèves aux différents métiers de la communication : publicité, marketing, événementiel. Le premier établissement se situe sur Paris, rue Pierre-Charon, dans le VIII^e arrondissement. Le concours d'entrée se fait au niveau du Bac. Trois années d'études sont nécessaires pour en sortir diplômé. L'autre établissement, réservé aux possesseurs d'un diplôme niveau Bac + 2, se situe à Levallois-Perret dans les Hauts-de-Seine. Le diplôme s'obtient après deux années d'études. Les places sont peu nombreuses, 80 étudiants chaque année, et l'entrée se fait sur concours interne : épreuves d'anglais et de culture générale (questionnaire et dissertation). Avis aux garçons : 70 % des élèves sont des filles... Les bonnes choses ont un prix : 37 000 francs l'année d'étude.

• **ISCOM** (www.iscom.fr). Située dans le IX^e arrondissement de Paris, près de la Gare Saint-Lazare, l'ISCOM forme également aux différents métiers de la communication. Deux cursus sont proposés : le premier s'obtient

en deux ans (30 000 francs l'année). Il s'agit d'un BTS, diplôme reconnu par l'État. Par la suite, il est possible de prolonger ses études deux années supplémentaires (32 500 francs l'année). Le diplôme obtenu, de niveau Bac + 2, est donc, est propre à l'ISCOM. L'école compte près de neuf cents élèves.

Les établissements publics

• Le **CELSA** (www.celsa.fr) est un établissement universitaire rattaché à la faculté de Paris IV Sorbonne. Les places étant peu nombreuses, les concours d'entrée sont très sélectifs : de nombreuses épreuves écrites, des examens de langues (par écrit et par oral) et enfin, un passage devant un jury sont nécessaires pour faire ses preuves et prétendre participer à l'un des nombreux cursus proposés au CELSA. L'an passé, pour la formation de journaliste, par exemple, seules 27 personnes ont été admises sur près de 900 candidats. Le CELSA propose également un diplôme magistère, idéal pour les futurs directeurs de communication. Niveau d'entrée : Bac + 2 (BTS ou DEUG). Durée du cursus : 3 ans.

Bon courage !

dance à être extrêmement pointilleux ! On ne leur fait pas gober n'importe quoi : tout journalistes qu'ils sont, ils n'en sont pas moins joueurs avant tout. La communication est donc radicalement différente.

L'autre facette de l'attaché de presse est son côté créatif. En plus de la rédaction des communiqués de presse, dont il a l'entière responsabilité, l'attaché de presse doit également proposer des idées de lancement (dans le milieu, on appelle ça le *teasing*, c'est-à-dire susciter l'envie, chercher à attirer l'attention). Si l'événement plaît, alors l'opération est réussie. Par exemple, pour le lancement de Dracula, les journalistes ont d'abord reçu une gousse d'ail avant de recevoir le dossier de presse du jeu. En 1995, US Gold avait loué ...



L'attachée de presse se doit d'être présente sur tous les événements liés à une opération. Ici, lors des prises photo du bateau de Christophe de Pavant, skipper engagé dans la Solitaire du Figaro.



... le Parc des Princes pour le lancement de son Fever Pitch Soccer. À cette occasion, un tournoi de foot inter-rédaction avait été organisé, commenté par Thierry Rolland. De même, pour la sortie de Doom sur Super Nintendo, Ocean avait organisé une partie de paint ball. Plus récemment, l'honorable Gia est allée passer quelques jours à Saint-Raphaël faire du scooter des mers à l'occasion de la sortie du jeu Splashdown. Ces opérations peuvent ressembler à un moyen détourné de se mettre la presse dans la poche. Dans la plupart des cas, il s'agit avant tout de faire la connaissance des journalistes autrement qu'au téléphone.

Le métier d'attaché de presse comporte bien sûr quelques aspects moins idylliques. Il faut savoir prendre beaucoup sur soi et ne pas avoir peur de se faire envoyer paître. L'attaché de presse a la fâcheuse

habitude d'être tenu pour responsable de la mauvaise appréciation du produit qu'il est chargé de promouvoir. Je vous l'ai dit, il faut avoir des nerfs d'acier pour faire ce métier: les éditeurs sont parfois un peu durs! Mais rassurez-vous, il y a quand même des bons côtés: savoir que le jeu dont on a fait la promotion se vend bien et qu'il est bien accueilli est très gratifiant. Autre point positif, l'impression de ne jamais faire la même chose: travailler avec plusieurs éditeurs, aux méthodes de travail distinctes, suppose autant de manières de promouvoir le produit.

Formation:

• **Plusieurs types de formations possibles: les écoles spécialisées, privées ou publiques, les écoles de commerce, ou encore la possibilité d'apprendre sur le tas (de plus en plus rare).**



Zano en train de jouer à Gran Turismo 3 sur PS2. Sur la droite, le jeu qui tourne sur une télévision, sur la gauche, un Macintosh utilisé pour faire des captures d'écran.



Le testeur de jeux vidéo

Je vous ai gardé le meilleur pour la fin: comment devenir testeur de jeux vidéo? Sachez que, dans leur grande majorité, ils ne sont issus d'aucune école de journalisme: ce sont avant tout des passionnés (pour exemple, à la rédaction de Consoles+, seuls Kael et Niiico sont issus d'une école de journalisme). Cependant, il ne faut pas négliger le fait qu'un bon testeur doit écrire convenablement. Il doit aussi avoir une excellente culture du jeu vidéo afin d'avoir des éléments de comparaison pour juger un jeu rapidement.

Le testeur doit aussi être objectif dans ses propos. Même si on n'apprécie pas forcément une console, le jeu qui tourne dessus n'est pas forcément mauvais. A contrario, ce n'est pas parce qu'on aime une console que tous les jeux qui fonctionnent dessus sont excellents. Il est parfois étonnant de

lire dans votre courrier la manière dont vous idolâtriez une machine et n'hésitez pas à en descendre une autre. Avec de tels propos, impensable de faire partie de notre équipe de testeurs!

Mais la chose la plus difficile pour être testeur de jeux vidéo, c'est justement de le devenir! Entrer dans une des nombreuses rédactions est une sacrée épreuve et il n'existe pas de recette magique: la chance compte pour beaucoup. Toutes les personnes qui travaillent actuellement à Consoles+ ont été embauchées suite à un entretien téléphonique avec Alain Huyghues-Lacour, notre rédacteur en chef («Yo!»). Ensuite, tout se joue au feeling. Seul Niiico, qui était là avant l'arrivée d'AHl, a été recruté sur CV. À l'époque, en septembre 1993, il avait envoyé son CV sous forme de bande dessinée et ça avait plu. Quelques tests à écrire, un entretien, et depuis, il n'a plus quitté la rédaction.



Une carte d'acquisition vidéo permet de faire des captures de longues séquences du jeu testé afin de choisir l'image que l'on veut publier dans le mag.

On distingue deux types de testeurs: les journalistes salariés et les pigistes. Les salariés, quel que soit le nombre de pages qu'ils écrivent chaque mois, ont un salaire fixe. Les pigistes, eux, sont payés en fonction du nombre de pages qu'ils écrivent. Quand un jeu arrive à la rédaction, AHl le remet

L'ÉCOLE DE L'IMAGE

École incontournable des métiers de l'image : les Gobelins (www.gobelins.fr). Située au cœur de Paris, dans le XIII^e arrondissement, cette école s'est fait connaître par la qualité de son enseignement. Deux formations spécialisées dans l'animation (dessinateur graphiste et animateur infographiste) ont fait les beaux jours des studios Disney et Dreamworks aux États-Unis. La *French touch* se vend bien ! Cette année, pour la première fois depuis sa création, l'école des Gobelins ouvrira à la rentrée prochaine deux nouvelles formations en multimédia : une formation de « concepteur-réalisateur » et une licence professionnelle « créations et développements numériques en ligne ». Les inscriptions sont terminées depuis le début du mois de juillet, il est grand temps pour vous de commencer à vous renseigner sur ces deux cursus pour la rentrée 2002-2003.

Le concepteur-réalisateur multimédia est une formation sur deux ans qui se déroule à Annecy et s'adresse aux titulaires d'un Bac + 2 dans le domaine de l'image, de la communication ou de l'informatique. Il faut également être âgé de moins de 25 ans à l'entrée de la formation et avoir toutes ses dents. Durant ces deux années d'études, les élèves apprendront à maîtriser l'écriture de scénario interactif et se verront enseigner une méthodologie de production. Bien évidemment, cela passe par la manipulation des outils et logiciels correspondants.

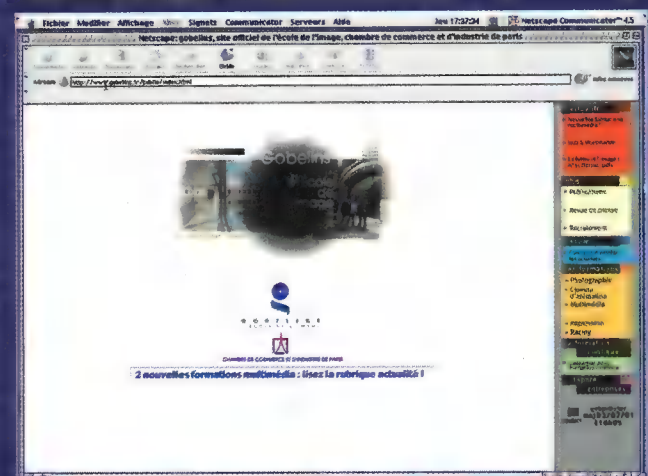
La licence professionnelle « création et développements numériques en ligne » vise les titulaires d'un Bac + 2 dans le domaine des arts appliqués, des arts plastiques, de la communication visuelle, de l'informatique ou des services et réseaux de communication. Ce cursus forme les élèves aux nouveaux métiers du webdesign : graphiste Internet, designer de produits multimédias interactifs... Les études se font sur Paris et la licence professionnelle est délivrée par l'université de Paris VIII.

Pour toute information, deux possibilités. La première, la plus rapide, consiste à se rendre sur le site Internet de l'école (www.gobelins.fr). La seconde, tout aussi simple, est d'envoyer une demande de renseignements à l'adresse suivante :

Gobelins

L'école de l'image - 73, boulevard Saint-Marcel - 75013 Paris

Tél : 01 40 79 92 12/16 - Email : info@gobelins.fr



L'école des Gobelins, située dans le XIII^e arrondissement de Paris, forme depuis toujours les futurs animateurs des grands studios de dessins animés américains Walt Disney et Dreamworks. Cette année, elle ouvre deux nouveaux cursus liés au multimédia. Titulaires d'un Bac + 2, vos dossiers d'inscription !

à un testeur. Les jeux sont distribués en fonction des goûts de chacun pour que le test soit le plus objectif. Le testeur va ensuite s'enfermer dans la salle de tests et passe sa journée à jouer et à avancer le plus possible dans le jeu. Tester un jeu demande environ deux jours, parfois plus pour les jeux d'aventure. Pendant qu'il joue, le testeur prend des images. Il utilise pour cela un système de captures d'écran : tout se fait de manière numérique. Une fois le test et les photos termi-

nés, il rédige son article, légende les photos et donne une note finale au jeu.

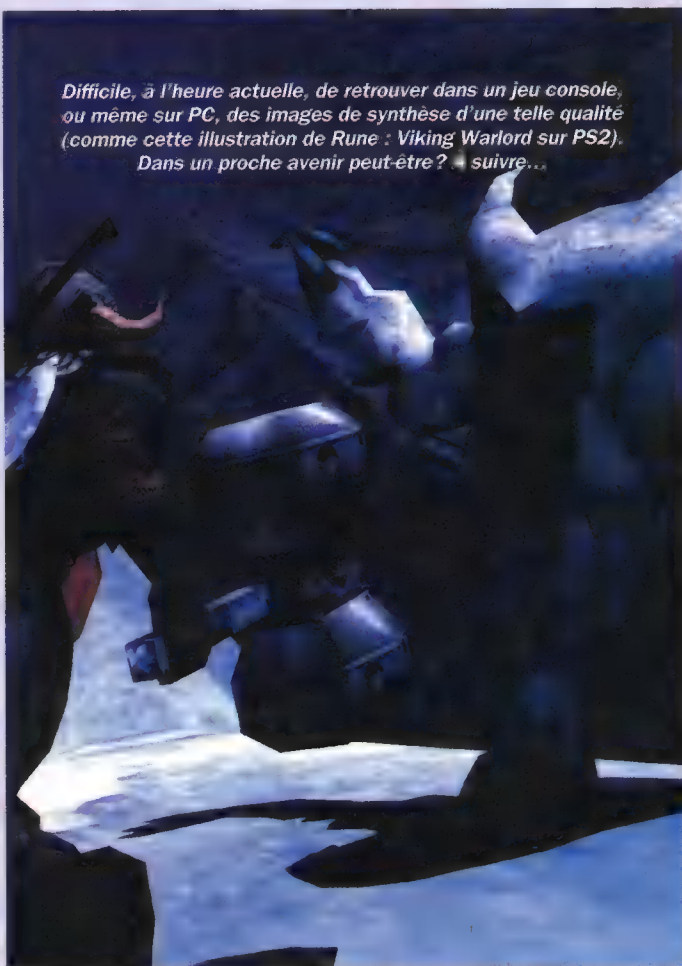
Formation :

• **Il n'existe pas de cursus qui forme au métier de testeur de jeux vidéo.**

On entre sur CV (rarement) ou en trainant dans les rédactions : stagiaire, ami d'un testeur déjà en place...

On peut aussi envoyer à la rédac une valise de dollars, des boîtes de chocolats belges ou le dernier maxi CD de Lââm. Tous les coups sont permis !

Difficile, à l'heure actuelle, de retrouver dans un jeu console, ou même sur PC, des images de synthèse d'une telle qualité (comme cette illustration de Rune : Viking Warlord sur PS2). Dans un proche avenir peut-être ? à suivre...



REMERCIEMENTS

Merci à toutes celles et tous ceux qui m'ont aidé à réaliser ce dossier : Sophie d'Almeras (Ubi Soft), Thierry Perrault (Nemosoft), Marc Menier (Kalisto), ainsi qu'à l'équipe VPCOM : Victor Perez (on se refait un Virtua Tennis quand tu veux !), Stéphanie (« je ne suis pas rouge, je suis bronzée ! »), Cécile Soullier (la cafteuse aux cheveux auburn), Mathilde Daures (râleuse, mais bronzée) et à Philippe Renodin (le 5^e élément).

PIRATAGE • AUCUNE C

Depuis son apparition, à la fin des années soixante-dix, le jeu vidéo a toujours été victime du piratage. Certes, les machines ont évolué et les techniques des pirates aussi, mais rares sont les consoles qui ont pu éviter ce phénomène qui, au fil des années, s'est amplifié et généralisé.

Tout a commencé avec des machines nommées Commodore 64, Atari 2600, Amstrad CPC 464 et 6128, Atari 520 st, Amiga 500, et avec l'apparition de groupes de pirates, véritables bandes organisées. Puis, le piratage a connu son âge d'or avec notre chère PlayStation et les graveurs de CD à bas prix. Depuis, les pirates n'épargnent aucune machine, et le phénomène n'est pas près de s'arrêter...

C'est quoi le piratage ?

S'il y en a qui ignorent ce qu'est le piratage dans le domaine du jeu vidéo – ils doivent être peu nombreux –, rappelons juste que cela consiste à dupliquer des jeux originaux mais aussi, et on le sait moins, jouer à des jeux copiés. Une pratique illicite et vivement réprimandée par la loi, mais néanmoins très répandue. Il y a quelques années, les jeux étaient sur cassette ou disquette, faciles à copier et donc à échanger. Puis sont

apparus, à l'époque des 8 et 16 bits sur cartouches, ce que l'on appelle des copieurs. Généralement fabriqués à Hongkong ou Taiwan, ces machines un peu complexes pour le novice permettaient de sauvegarder les jeux Megadrive, Snes, Neo-Geo... sur disquette. Chers mais rapidement rentables, ces copieurs ont fortement aidé le piratage à se généraliser. Mais c'est avec l'apparition du CD-Rom comme support que le piratage a vraiment explosé, avec notamment comme principale victime la PlayStation. Grâce à la généralisation des PC domestiques, des graveurs CD et de la montée en puissance de l'Internet, la copie de jeux a nettement augmenté et n'est plus restée réservée aux spécialistes. L'Action Replay a aussi joué un rôle important, car il permet de faire passer les copies en toute simplicité... Bref, le grand public s'est mis lui aussi à jouer à des jeux pirates. Aujourd'hui, nous sommes passés à une nouvelle génération de consoles, et elles non plus n'ont pas été épargnées. Tout le monde se souvient du jour où les pirates ont clamé haut et fort

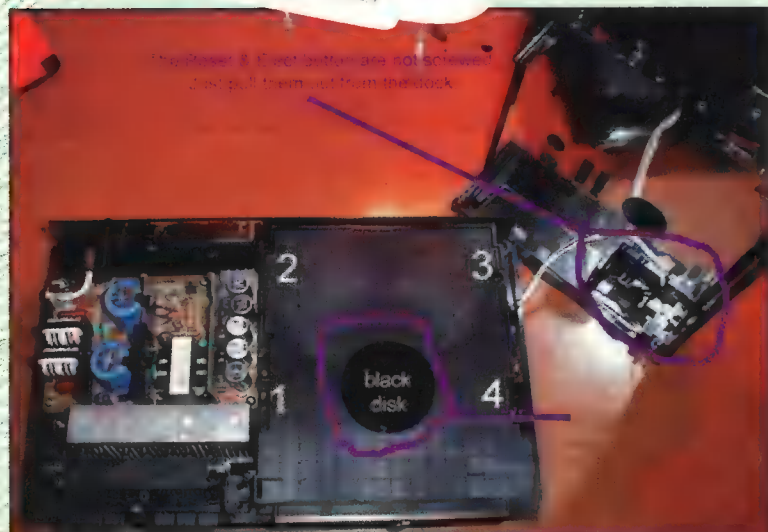
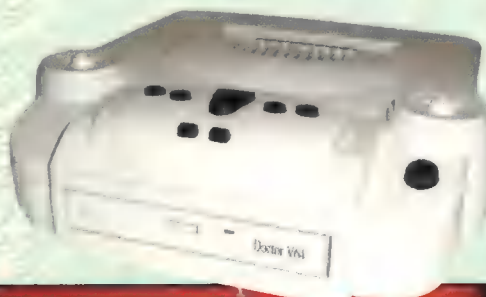


Le copieur Game Boy.

qu'ils avaient réussi à copier le GD-Rom de la Dreamcast (annoncé pourtant comme étant un support inviolable). Et il suffit de faire un tour dans certains forums sur l'Internet pour se rendre compte que la PS2 risque de connaître le même sort dans quelques mois. Les techniques existent et ne demandent qu'à se généraliser...

Il existe aussi une autre forme de piratage, appelé piratage industriel. Là, on a affaire à de véritables organisations qui dupliquent, copient et imitent les jeux avant de les distribuer en très grand nombre. Visuellement, il est difficile, pour ne pas dire impossible de reconnaître l'original de sa contrefaçon. Ces organisations reproduisent tout à l'identique, la cartouche ou le CD, et même la boîte ou la jaquette. Les gros jeux sont en général les plus touchés (Poké-

Le copieur Nintendo 64.

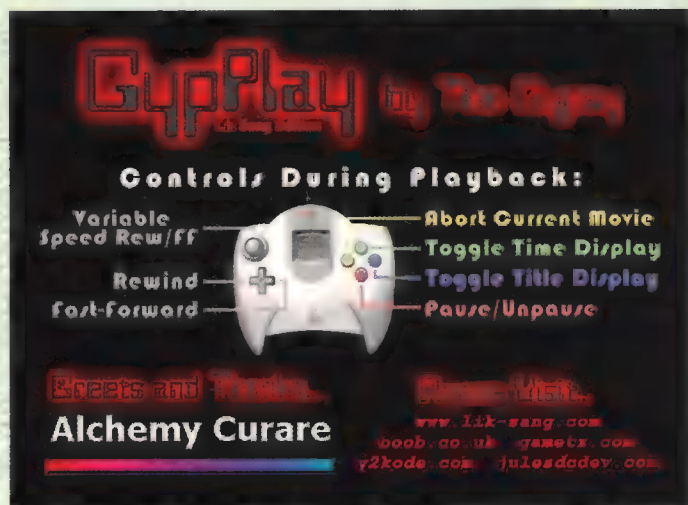


Certains n'hésitent pas à ouvrir leur PS2 pour expliquer leurs méthodes.



Les pirates développent de petits logiciels. Celui-ci patche les jeux PS2.

ONSOLE N'EST À L'ABRI



Les pirates savent aussi programmer et créent leurs propres présentations...

mon, Ridge Racer...). On se souvient de quelques saisies record effectuées par les douanes. Mais il arrive aussi que ces jeux passent les frontières et se retrouvent en boutique...

Merci internet

Les fabricants de consoles et de jeux essayent de lutter contre le piratage, mais ils ont

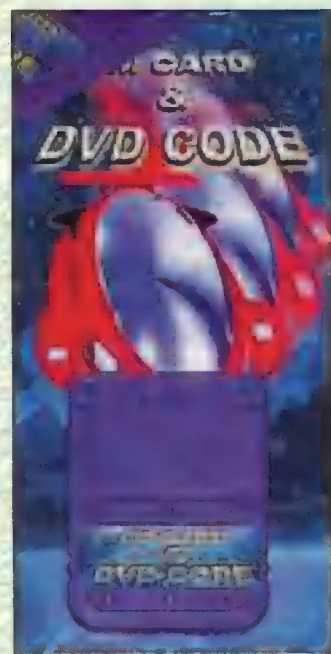
fort à faire. En effet, de véritables bandes organisées sévisent sur le net et se font une joie de trouver les failles dans les protections : ce sont les groupes de pirates (voir interview). Certains sont là depuis longtemps, d'autres sont apparus plus récemment, mais tous ont le même objectif : livrer aux joueurs des copies de jeux et des méthodes pour jouer sans payer, et ce le plus tôt possible. Ils se livrent même une petite

guerre entre eux. Être le premier à « releaser » (mettre un jeu en téléchargement sur le net), ou être le premier à donner une méthode pour passer les copies est valorisant, et est synonyme de reconnaissance sur ce qu'ils appellent la « scène ». Ainsi, il est possible de trouver sur le web une multitude de titres pour toutes les consoles, ainsi que des sites expliquant les différentes méthodes pour les graver et les faire passer. Et tout est très bien organisé : il y a des règles, des habitudes...

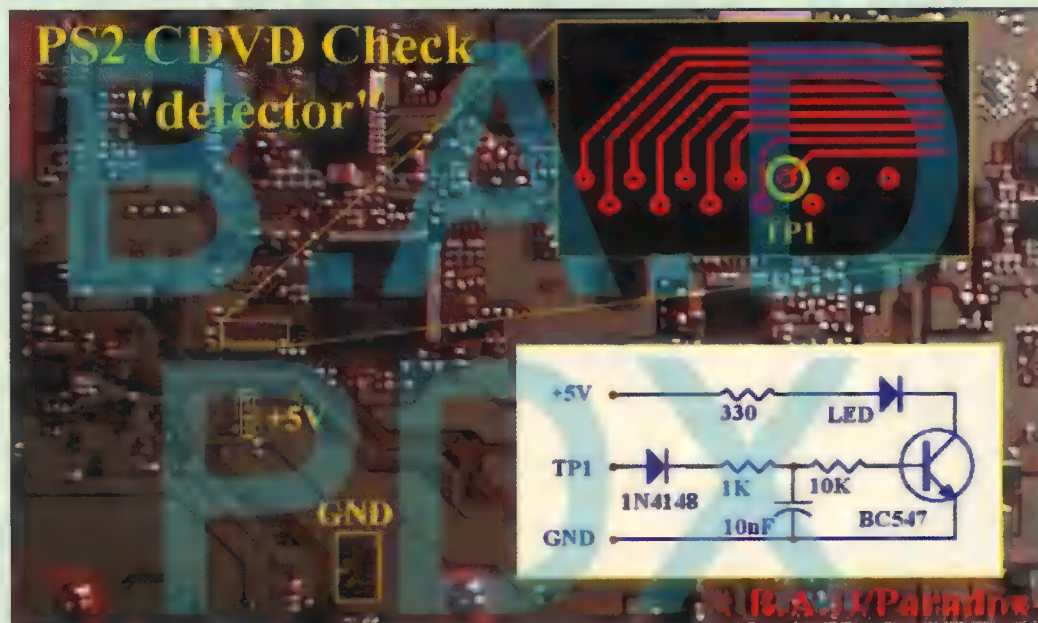
Par exemple, un jeu est toujours compressé et découpé en plusieurs fichiers pour faciliter son téléchargement. Les pirates y ajoutent un fichier appelé NFO contenant tous les renseignements nécessaires pour graver et jouer au jeu, ainsi que des informations élogieuses sur le groupe ayant réalisé cette copie...

Bref, un système très organisé et pas – ou peu – dissimulé, il est en effet très facile de trouver ces jeux. Il y a donc ...

Pour les bidouilleurs, on trouve de nombreux plans...



Voici la fameuse carte-mémoire permettant de dézonner le lecteur DVD de la PS2.





Certains exhibent fièrement leurs créations... Ici, un câble pour copier les jeux DC...

Les kits de ce genre pour lire les VCD sur Dreamcast sont l'œuvre de programmeurs talentueux.



... un paradoxe étonnant entre les éditeurs et les fabricants qui répriment vivement toute forme de piratage, et cette facilité à se procurer des copies sur l'Internet. D'un côté on explique que pirater est un délit, et d'un autre côté il suffit de taper de simples mots-clefs sur n'importe quel moteur de recherche pour commencer à trouver des renseignements... Bref, le piratage sur le web est apparemment peu surveillé, et cela risque de s'amplifier avec la généralisation des modem à haut débit, réduisant les temps de téléchargement.

Il y a pirates et pirates

Sur la scène, on distingue deux principaux types de pirates. Les groupes qui passent leur temps à donner des méthodes et des jeux au grand public, et les petits copieurs qui vendent les jeux gravés pour en tirer des bénéfices.

Les pirates échangent leurs connaissances et développent des techniques de plus en plus sophistiquées.

Très mal vues de la part des groupes, ces personnes se servent de leur connaissance du milieu et de leur matériel informatique performant pour vendre des copies aux joueurs novices en la matière. Une pratique honteuse et heureusement vivement réprimandée. Bref, n'achetez jamais un jeu piraté! Vous vous demandez alors sûrement pour quelles raisons les groupes s'acharnent à tenter de trouver les failles dans la protection des machines et des jeux sans en tirer profit. Lorsqu'on les interroge à ce sujet, ils répondent souvent que c'est pour le fun, le prestige, la performance informatique. Bon nombre d'entre eux passent des heures et des

heures à bidouiller pour craquer les protections, et étonnamment peu d'entre eux y jouent. C'est l'exploit informatique qui les motive, et sachez qu'il est de taille car les fabricants élaborent maintenant des protections extrêmement sophistiquées... Mais ne vous méprenez pas, ces gens ont



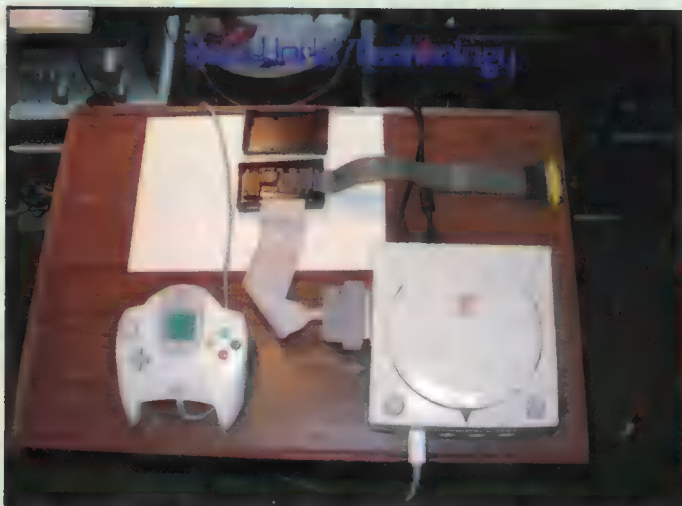
Certains types d'Action Replay pour PlayStation permettent de passer les imports et les copies.

beau être talentueux dans leur domaine, ils sont aussi hors la loi et passibles de grosses sanctions juridiques...

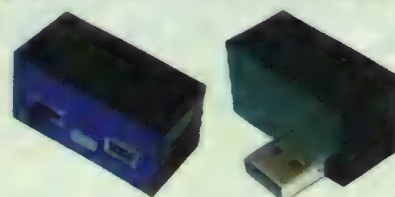
Toutes les consoles sont menacées

Comme nous l'avons vu précédemment, les pirates se font une joie de trouver les failles dans les protections de nos consoles. Pourtant, les développeurs s'efforcent de trouver régulièrement de nouvelles protections. Certains investissent même de grosses sommes pour créer de nouveaux systèmes anti-pirates. Certains tiennent un

moment, d'autres se font craquer rapidement; ce fut notamment le cas de la puce mise au point par Nintendo pour empêcher de lire les titres import sur sa Snes. Souvenez-vous, quelques semaines avaient suffi aux pirates pour développer l'adaptateur bi-cartouche... Après la Dreamcast, pour laquelle le groupe Utopia a mis au point le fameux Boot Disk permettant de lire les copies (et aussi les imports!), la majorité des groupes s'acharnent à l'heure actuelle sur la PS2. Certes, des techniques existent, mais s'avèrent encore peu fiables et surtout risquées. En effet, elles obligent à ouvrir la machine pour « swaper » (changer) le disque en cours de lecture. Il suffit de faire un tour dans les forums de discussions pour se rendre compte que beaucoup de joueurs ont endommagé leur machine avec cette pratique. D'un autre côté, les fabricants



L'arrivée d'une puce pour la PS2 se précise... La NEO 2 marche très bien mais nécessite quand même une soudure sur la carte-mère.





Ce petit ressort, associé à certains Action Replay, permet de « swaper » le disque.

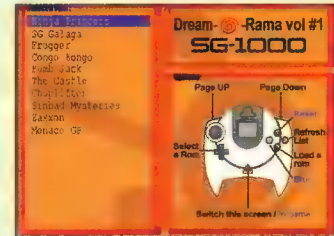
de puces permettant de lire les copies sont à pied d'œuvre, et il y a fort à parier que d'ici quelques mois, l'un d'entre eux en proposera une puce similaire à celle pour sa petite sœur la PSone. Espérons juste que les vrais gamers l'utiliseront en priorité pour jouer aux jeux import, et non pour pirater sauvagement le fruit du travail des éditeurs... Un autre élément clef pour le piratage de la PS2 est lié aux graveurs de DVD. Si ces derniers se généralisent, il y a fort

à parier que cette machine connaîtra le même sort que sa petite sœur... Enfin, l'un des exemples les plus flagrants de la rapidité et de la puissance des pirates concerne la Game Boy Advance. Alors que cette portable est sortie il y a très peu de temps, un copieur est déjà commercialisé. Très cher, cet appareil risque d'être dépassé rapidement avec l'augmentation de la capacité des cartouches GBA et le développement de protections par

les concepteurs des jeux. Ne vous laissez donc pas bernier par ceux qui tentent de faire des profits grâce au piratage... Pour terminer, parlons un peu de l'avenir et des prochaines consoles que nous allons posséder. La Game Cube paraît relativement à l'abri, dans un premier temps, d'un piratage de grande envergure grâce à son support particulier: le mini-DVD (8 cm). Mais il est fort probable que les pirates trouvent quand même des solutions, comme par exemple un nouveau copieur. Quant à la version de la console permettant de lire les DVD vidéo, qui elle utilisera des DVD 12 cm, elle retiendra sans doute l'attention des pirates. D'un autre côté, la Xbox de Microsoft semble nettement plus menacée. En choisissant le CD et le DVD comme supports, Billou a pris un risque, et les pirates se font déjà une joie des possibilités offertes par le disque dur interne de la machine!

Conclusion : attention !

Pour terminer ce dossier, nous vous rappellerons juste que la loi réprimande fortement le



Les émulateurs sur Dreamcast permettent de se créer de véritables compilations.

piratage informatique à but lucratif. Les peines vont de plusieurs centaines de milliers de francs d'amende à quelques mois d'emprisonnement. Certes, il existe un paradoxe entre d'un côté les jeux sur le web et les accessoires de copie mis facilement à disposition et d'un autre côté la loi qui interdit leur usage... Sachez également que vous n'avez le droit de posséder une copie de jeu que si vous avez l'original. Et n'oubliez pas : n'achetez jamais de jeux piratés ! Il est clair que les jeux neufs sont chers, mais ils représentent souvent plusieurs années de travail de la part des développeurs et éditeurs...

Zano

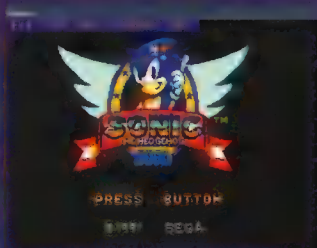
LES ÉMULATEURS

Il existe une autre forme de piratage appelée émulateurs. Le principe consiste à jouer aux jeux d'une console sur un autre support que celui pour lequel ils ont été conçus. La plupart marchent sur PC ou Macintosh, mais aussi sur Dreamcast ou PlayStation, grâce à un programme qui émule la console et permet de faire marcher ce que l'on appelle une « rom » (read only memory). Par exemple, il est possible de jouer aux jeux Game Boy ou Game Boy Advance sur son PC, mais aussi aux jeux

PlayStation. Ou alors jouer aux jeux Nes sur sa Dreamcast... La liste est très longue car même les vieilles consoles sont émulées : Atari 2600, Jaguar, Lynx, CBS Colecovision, Megadrive, Neo-Geo... aucune n'échappe au talent des programmeurs. La loi est assez floue, posséder un émulateur n'est pas vraiment réprimandé, mais posséder des rom est illégal... sauf si on ne les garde que 24 heures ou que l'on possède le jeu original. Si vous voulez plus de renseignements sur l'émulation en

général, voici quelques bons sites, ne proposant, bien évidemment, pas de roms en téléchargement :

Site généraliste PC et Mac, mis à jour quotidiennement : www.vg-network.com
Pour PC : www.toudy.com (très bon site en français)
Pour Macintosh : www.emulation.net



Un émulateur Master System et Game Gear.



Le Space Invaders de 1978 sur l'Atari 2600 !



Donkey-Kong sur ColecoVision.



Le Final Fantasy IV de la Snes peut se jouer sur Dreamcast !

PAROLES DE PIRATE

Old school/pdx est membre d'un des groupes de pirates les plus connus. Il est coordinateur, c'est-à-dire qu'il dirige une équipe de pirates et organise leur travail. Étant un habitué du milieu, il nous explique quelles sont ses motivations, et comment fonctionne son groupe.

Consoles+ : Quand as-tu commencé à pirater ?

Old School/pdx : En 1990, l'âge d'or de la scène pour moi c'était la période fin Amiga/Snes/Genesis (Mega-drive) en 1992-1995. Au début je suis rentré dans Skid Row pour « supplier » des jeux en France, mais je ne connaissais pas grand-chose. Dans ce groupe j'ai tout appris, et après j'ai commencé à avoir ma propre « équipe indépendante » à l'intérieur de ce groupe. Comme Skid Row a un peu ralenti, je suis parti avec mon équipe dans Paradox qui sera pour toujours mon groupe maintenant.

Consoles+ : Quelle est ta fonction dans ce groupe ?

Old School/pdx : Je suis passé de « supplier » à « coordinateur ». C'est-à-dire que je veille à ce que tout fonctionne bien dans le groupe, pour qu'on puisse échanger les fichiers et communiquer rapidement.

Consoles+ : Comment fonctionne un groupe en général ?

Old School/pdx : Le « supplier » récupère le jeu, soit en l'achetant, soit en profitant d'une fuite chez le développeur ou l'éditeur, puis l'envoie au « cracker » qui enlève la protection si nécessaire. Le « cracker » peut aussi ajouter une intro ou un « trainer » programmé au préalable par un « coder » (NDLR : une sorte de présentation animée du groupe de pirates avant le chargement du jeu). Enfin, le résultat final est mis à la disposition des autres membres et des autres groupes qui, eux aussi, échangent les titres avec nous.

Consoles+ : Toi et ton groupe travaillez beaucoup sur les jeux, mais avez-vous déjà touché aux consoles elles-mêmes ?

Old School/pdx : Oui bien sûr... Pour faire fonctionner les jeux

ou créer des intros, on a parfois besoin de toucher au hardware des machines. Ça peut être quelque chose de simple, comme récemment, lorsqu'on a développé le swap trick pour les PS2 japonaises, ou des choses plus compliquées comme créer nos propres unités de développement (copieurs) pour les consoles à cartouches (Nintendo). En général, nos inventions sont reprises par des sociétés basées en Asie et distribuées à grande échelle.

Consoles+ : Quelles sont tes motivations exactes ?

Old School/pdx : C'est le challenge de travailler sur les nouvelles consoles, avec toujours des nouvelles choses à trouver, comprendre... On pourrait créer des jeux aussi, mais c'est long et moins amusant que d'enlever des protections. De plus, le fait de passer ses soirées à parler aux autres membres du groupe qui se trouvent aux quatre coins du monde est passionnant. Tous sont des passionnés, c'est très sympa. On se rencontre même de temps en temps lors des « party ».

Consoles+ : As-tu déjà eu des contacts, des problèmes avec des fabricants de console ou avec des développeurs/éditeurs.

Old School/pdx : Des contacts ? Évidemment, puisqu'une bonne partie du groupe travaille dans l'industrie du jeu vidéo. Des problèmes ? Non, car dans notre groupe on ne vend pas et ne distribue pas de jeux, donc pas grand-chose à nous reprocher. Les personnes en danger se sont surtout celles juste en dessous de nous, celles qui distribuent ou vendent les jeux copiés.

Consoles+ : Certains disent que le piratage peut aider une console à avoir du succès et



Une réalisation d'Alien, un des graphistes de Paradox.

donc à se vendre. Quel est ton point de vue à ce sujet ?

Old School/pdx : C'est clair... contrairement à ce que l'on croit, les pirates sont aussi souvent des gamers, ils achètent toutes les consoles et ne portent leur intérêt sur une machine que si elle en vaut la peine. Et comme ils appartiennent la plupart du temps à des groupes, ils font la pub de la machine à tout leur entourage. Dans une école, des gamins vont acheter une console car tel ou tel ami peut leur avoir des jeux gratuits, même si par la suite ils vont acheter beaucoup d'originaux. Les pirates sont les « market makers » des consoles. Ce n'est pas le seul facteur, mais ils contribuent grandement au succès d'une console.

Consoles+ : Selon toi, le pirate peut inciter son entourage à acheter une console alors ?

Old School/pdx : Surtout en Europe ! Les consoles sortent toujours après le Japon et les États-Unis, mais les pirates les ont en import, avant le grand public, et ils contribuent beaucoup à préparer l'arrivée de la machine, à donner envie aux joueurs de l'acheter.

Consoles+ : Sur quoi ton groupe est-il en train de travailler actuellement ?

Old School/pdx : Nous concentrons tous nos efforts sur la PS2. Cette console a certes un succès relatif pour l'instant, mais nous l'adorons. Elle a un énorme potentiel qui n'est pas encore exploité. À cause du for-

LE JARGON DU PIRATE

Supplier : c'est la personne qui récupère les jeux et les met à disposition du groupe de pirates.

Cracker : il trouve la faille dans la protection du jeu et la rend inopérante.

Coder : c'est en fait un programmeur qui maîtrise les différents outils pour créer lui-même des animations, des intros, des trainers, ou même des jeux. Et ce, sur consoles ou PC.

Swap Trick : méthode actuellement utilisée pour passer les jeux copiés sur PS2. Il faut en fait échanger les CD à un moment bien précis de la phase de boot de la console. Très risqué !

Party : soirée au cours desquelles les membres d'un groupe de pirates se retrouvent pour se divertir. En craquant quelques titres par exemple...



PAROLES D'ÉDITEUR

C'est au tour de Laurent Fisher, responsable marketing chez Nintendo France, de s'exprimer sur le piratage.

mat DVD, elle présente de nombreux challenges que nous sommes en train de relever. On va pouvoir développer de nouvelles choses, et ce pendant plusieurs années... Mais on s'intéresse pas mal aussi à la GBA et à la future Game Cube.

Consoles+ : Parlons de l'avenir justement. Que penses-tu de la Game Cube et de la Xbox ?

Old School/pdx : Pour nous, la PS2 reste la priorité, mais personnellement je pense que la Game Cube sera peut-être excellente. Nintendo a toujours fait de très bons jeux, et cela ne va pas changer. Espérons que les développeurs vont suivre... Pour la Xbox, je pense qu'elle va avoir un succès énorme, mais c'est une console qui n'en est pas une. Nous, on la trouve ridicule, mais Microsoft saura donner envie aux gens de l'acheter, comme d'habitude. Ils vont sûrement réussir à faire du mal au marché avec leur console, grâce aux coûts de développement faibles.

Consoles+ : Et sur le plan du piratage ?

Old School/pdx : Le format choisi par Nintendo pour la GameCube est assez excitant. Nous allons devoir trouver de nouvelles astuces pour lire les copies. Quant à la Xbox, ce sera sûrement facile, car nous connaissons déjà bien les systèmes de protections des jeux PC, qui sont vraiment simples. Et d'ici un an, le support DVD ne sera plus un problème avec l'arrivée de graveurs

Consoles+ : Par le passé, Nintendo a toujours lutté activement contre le piratage. Qu'en est-il aujourd'hui ?

Laurent Fisher : Nintendo est un pionnier de la lutte anti-piratage, et a toujours été très actif dans ce domaine. Dès la conception des consoles, le choix d'utiliser des formats, non standard, comme la cartouche, en est un bon exemple. De même, en dotant la future Game Cube d'un DVD de 8 cm, Nintendo a de bonnes chances d'éviter un piratage massif, ce qui n'aurait pas été forcément le cas en choisissant les CD et DVD classiques.

Consoles+ : Mis à part les efforts lors du développement des consoles, Nintendo s'efforce aussi de lutter contre la contrefaçon ?

Laurent Fisher : Effectivement, grâce à la collaboration des douanes de nombreux pays, Nintendo a effectué quelques saisies records au cours des dernières années. Quelques organisations peu scrupuleuses reproduisent en grande quantité des produits Nintendo et tentent de les écouler dans de nombreux pays. Récemment, Nintendo a traduit en justice Yahoo USA, car des produits non issus des usines Nintendo étaient en vente sur leurs pages web.

Consoles+ : Sur l'Internet, on trouve beaucoup de produits, émulateurs et roms... Pouvez-vous nous dire les cas de figure contre lesquelles Nintendo ne peut pas intervenir ?

Laurent Fisher : Internet est un espace de liberté dans lequel il est difficile d'intervenir, souvent par manque de preuves. Certes, la loi est claire et tout site ayant



À droite, Laurent Fisher, directeur Marketing Nintendo France.

À gauche, William Ory, directeur en chef des relations presse mondiale chez Nintendo France, grand maître-dresseur de Pokémon.

un contenu illégal doit être supprimé, mais ceci est difficile à mettre en pratique.

Consoles+ : Donc, vous ne pouvez rien faire contre les sociétés qui vendent le copieur Game Boy Advance ?

Laurent Fisher : Elles peuvent le vendre, ce sont les utilisateurs qui enfreignent la loi avec cet accessoire. Là, une nouvelle fois, il est difficile d'avoir des preuves. Mais, soyez sûr que lorsque Nintendo peut prouver qu'il y a pratique illicite, Nintendo agit. De même, nous luttons activement contre l'importation illégale de jeux. Ce n'est pas pour interdire aux joueurs européens l'achat de titres japonais ou US, mais parce que ceux qui importent ces jeux les vendent à des prix beaucoup trop élevés.

Consoles+ : Pour finir, pensez-vous que le piratage puisse aider

une console à mieux se vendre ?

Laurent Fisher : Absolument ! Les chiffres parlent d'eux-mêmes. Souvenez-vous le cas de la Dreamcast. Ses ventes ont grimpé en flèche dès qu'il a été possible de graver ses jeux. Mais d'un autre côté, les éditeurs accusent des pertes financières très importantes. Bref, un peu de piratage peut aider une machine, toute la difficulté est de le contenir pour qu'il ne prenne pas de trop grandes proportions.

DOMMAGE

Nous espérons également joindre à ce dossier un interview de l'un des dirigeants de Sony France. En effet, connaître la position de Sony sur le piratage aurait été intéressant. Malheureusement, à l'approche des vacances, personne n'a pris le temps de répondre à nos cinq petites questions. Dommage...

GRAN TURISMO 3A-

GT3 est le jeu de caisses incontournable de l'été.

Si le nombre de voitures pilotable est inférieur à celui de son

prédécesseur,

il reste quand même particulièrement

important. Ainsi,

pour vous simplifier

la tâche, voici la liste

des épreuves et les

caisses qu'il est possible

de gagner. Il ne me reste

plus qu'à vous souhaiter

bon courage car la tâche

qui vous attend est

particulièrement longue,

ruffer et trajecter à mort

sont les seuls moyens

d'atteindre les 100%...

★ ★ LE MODE ARCADE ★ ★

Le mode arcade est une étape incontournable si vous voulez atteindre les 100 % du jeu. Il permet de s'amuser sans se prendre la tête avec les réglages, mais ne peut faire gagner qu'une seule voiture utilisable dans le mode Gran Turismo.

★ LE SINGLE RACE

Ces courses peuvent être disputées en trois niveaux de difficulté. Pour débloquent un maximum de voitures, il est préférable de concourir en Hard. Mais les meilleurs peuvent utiliser le cheat pour jouer en niveau Pro (L1+R1 sur l'écran de choix de niveau). Seulement six courses sont accessibles au début ainsi qu'un nombre limité de voitures, mais au fil des premières places, vous pourrez débloquent 28 circuits supplémentaires répartis en

★ FIVE ATTACK

Ici, seulement 10 courses sont proposées. Il faut battre le record du tour pour glaner quelques points de pourcentage... Si vous inscrivez votre nom à la première place de chaque tracé, vous débloquent la Panoz Esperante GTR-1 qui sera la seule voiture du mode arcade à être disponible dans votre garage en mode Gran Turismo.



Area A

Mazda Eunos Roadster (classe C) et Nissan West Razo Silvia (classe S).



Area C

Mazda RX-8 (classe A) et Gillet Vertigo Race Car (classe S).



Area E

Porsche RUF RGT (classe A), TVR Tuscan Speed Six (classe A), Panoz Esperante GTR-1 (classe S) et Nissan R390 GT1 Le Mans (classe S).



Area B

Audi TT 1.8T Quattro (classe B) et Lancia Delta HF Integrale Rally Car (classe R).



Area D

Zonta Race Car (classe S) et Nissan Z Concept (classe A).



Area F

Viper GTS-R Concept (classe S), TVR Speed 12 (classe S), Toyota Gt-One Race Car (classe S), Mazda 787B (classe S), Viper GTS-R Concept (classe S).



SPEC



☆☆ LE MODE GRAN TURISMO ☆☆

Passons aux choses sérieuses ! Le mode Gran Turismo va vous occuper une bonne centaine d'heures pour en venir à bout... Après les permis, pas faciles à obtenir, essayez d'économiser vos thunes au maximum et choisissez avec soin vos voitures. Testez enfin les différents pneus, ils seront décisifs dans la ligue pro et l'endurance...

★ LES PERMIS

En effectuant le temps Or de chaque épreuve de permis, il est possible de gagner une voiture.

スーパーライセンス試験

Information

100 km/h

S-1 S-2 S-3 S-4 S-5 S-6 S-7 S-8

アプリコットヒル・タイムアタック

スピードスター

1'40.500 1'41.300 1'44.500

Permis B :

Mazda Roadster RS.

ROADSTER RS

582,000

FR 1740000000

420日 550,000,750

スピードスター

乗換 売却

Permis A :

Mazda RX-8.

RX-8

7,500,000

FR 1740000000

420日 550,000,750

乗換 売却

Permis iB :

Nissan Z Concept Car.

Z

7,500,000

FR 600000000

420日 550,000,750

乗換 売却

Permis iA :

Aston Martin Vanquish V12.

Vanquish

7,000,000

FR 600000000

420日 550,000,750

乗換 売却

Permis S :

Dodge Viper GTS-R Concept.

VIPER GTS-R concept

7,500,000

FR 946ps/6500rpm

走行距離 214.2km

SPEC WHEEL 乗換 売却

Permis R :

Subaru Impreza Rally Car Prototype.

IMPREZA RALLY CAR Prototype

8,750,000

4WD 557ps/6500rpm

走行距離 454.8km

SPEC WHEEL 乗換 売却

★ LES CHALLENGES ★ LIGUE DÉBUTANTS

Sunday Cup

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : -
Réglementation : -
Récompense : Toyota Sprinter Trueno GT Apex



Clubman Cup

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : -
Réglementation : -
Récompense : Mazda Eunos Roadster



FF Challenge

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : -
Réglementation : Véhicules traction uniquement (FF).
Récompense : Toyota Vitz RS 1.5



FR Challenge

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : -
Réglementation : Véhicules propulsion uniquement (FR).
Récompense : Nissan Silvia K's 1800cc



MR Challenge

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : -
Réglementation : Véhicules à moteur central uniquement (MR)
Récompense : Toyota MR-S Edition

4WD Challenge

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : -
Réglementation : Véhicules à transmission intégrale uniquement (4WD).
Récompense : Suzuki AltoWorks Sport Limited



Lightweight K-Cup

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : -
Réglementation : Voitures légères : Daihatsu Mira Tr-XX, Suzuki AltoWorks, Mini Cooper seulement.
Récompense : Mini Cooper 1.3i



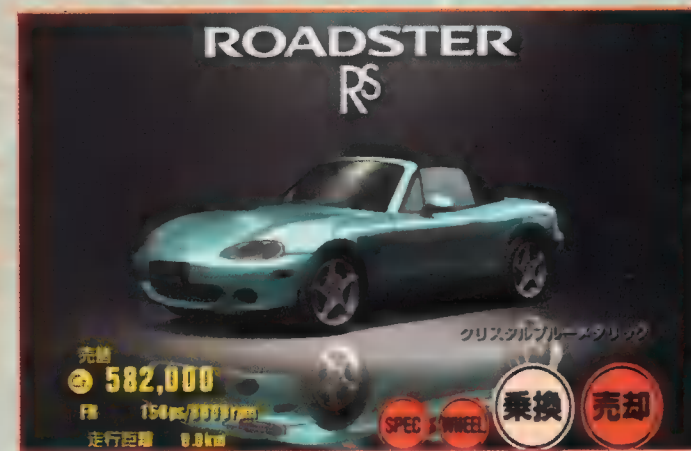
Stars and Stripes Grand Championship

Type d'épreuve : 4 courses
Licence obligatoire : -
Réglementation : Voitures américaines (Dodge Viper, Chevrolet Corvette, Ford...)
Récompense : Chevrolet Camaro SS



Spider and Roadster

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : -
Réglementation : Voitures cabriolets et coupés (Honda S2000, Mazda Roadster, Mercedes SLK, Porsche RUF 3400S...)
Récompense : Mazda Roadster RS



80's Sports Car Cup

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : B
Réglementation : Voitures anciennes (Mazda Savanna, Nissan Skyline GT-R S-Tune (R32), Toyota Sprinter Trueno...)
Récompense : Mazda Savanna RX7 Infini II



Race of NA Sports

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : B
Réglementation : Voitures à moteur atmosphérique
Récompense : Honda CR-X Del Sol SiR





New Generation Sports Altezza Race

Type d'épreuve : Championnat de 5 courses
Licence obligatoire : B
Réglementation : Courir avec une Toyota Altezza
Récompense aléatoire : Celica SS-II(ST202), Celica SS-II

Race of turbo Sports

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : B
Réglementation : Voitures à moteur turbo
Récompense : Daihatsu Mira tr-XX Avantazo R



Tourist Trophy

Type d'épreuve : Championnat de 5 courses
Licence obligatoire : B
Réglementation : Courir avec une Audi TT 1.8T Quattro
Récompense : Audi TT 1.8T Quattro



Vitz Race

Type d'épreuve : Championnat de 5 courses
Licence obligatoire : -
Réglementation : Courir avec une Toyota Vitz
Récompense : Toyota Vitz RS 1.5



Legend of Silver Arrow

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : B
Réglementation : Courir avec une Mercedes
Récompense : Mercedes SLK 230 Kompressor



Honda Type-R Meeting

Type d'épreuve : Championnat de 5 courses
Licence obligatoire : -
Réglementation : Courir avec un modèle Honda Type-R (Accord, NSX, Integra, Civic, Spoon...)
Récompense aléatoire : Honda Civic Type-R, Honda Civic SiR-II



Mitsubishi Evolution Meeting

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : -
Réglementation : Courir avec une Mitsubishi de type Evolution
Récompense : Mitsubishi Lancer Evolution IV GSR

New Beetle Cup

Type d'épreuve : Championnat de 5 courses
Licence obligatoire : B
Réglementation : Courir avec une Volkswagen New Beetle
Récompense : Volkswagen New Beetle RSI



Gran Turismo World Championship

Type d'épreuve : Championnat de 10 courses
Licence obligatoire : A
Réglementation : -
Récompense aléatoire : Mazda Eunos Roadster, Lancer Evolution VI GSR, Celica GT-Four, Nissan Skyline r-32 GT-R V-Spec II



123

BONUS ★ LIGUE DÉBUTANTS ★

Toutes les coupes Or de la Ligue Débutants : Mitsubishi Evolution V GSR et première cinématique de fin.



★ LES CHAMPIONS ★ LIGUE AMATEURS

Nihon Senshuku (Japan Championship)

Type d'épreuve : Championnat de 5 courses
Licence obligatoire : A
Réglementation : -
Récompense aléatoire : Subaru Impreza Wagon WRX Sti Version VI, Mitsubishi FTO, Mazda RX-7 Type RZ, Mitsubishi Lancer Evolution IV GSR



American Championship

Type d'épreuve : Championnat de 5 courses
Licence obligatoire : A
Réglementation : -
Récompense aléatoire : Audi TT 1.8T Quattro, Mazda Rx-7 Type RS, Chevrolet Camaro Race Car, Subaru Impreza Sedan WRX Sti Version VI



European Championship

Type d'épreuve : Championnat de 5 courses
Licence obligatoire : A
Réglementation : -
Récompense aléatoire : Austin Min Cooper 1.3i, Nissan Skyline GTR-V Spec II(R32), Lotus Elise Sports 190, Gillet Vertigo Race Car 424



Gran Turismo World Championship

Type d'épreuve : Championnat de 10 courses
Licence obligatoire : iB
Réglementation : -
Récompense aléatoire : Nissan Z Concept, Mazda Rx-8, Nissan Silvia C-West Reston, Toyota GT-One Race Car

Deutsche Tourenwagen Challenge

Type d'épreuve : Championnat de 5 courses
Licence obligatoire : iB
Réglementation : -
Récompense aléatoire : Volkswagen New Beetle Cup Car, Volkswagen Lupo Cup Car, Porsche RUF 3400S, Opel Astra Touring Car



FR Challenge

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : A
Réglementation : Voitures à propulsion seulement (FR)
Récompense : Toyota Sprinter Trueno GT-Apex Shigeno Version



MR Challenge

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : A
Réglementation : Voitures à moteur central seulement
Récompense : Honda NSX Type S Zero



FF Challenge

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : A
Réglementation : Voitures à traction seulement (FF)
Récompense : Toyota Celica TRD Sports M



4WD Challenge

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : A
Réglementation : Voitures à transmission intégrale (4WD)
Récompense : Mitsubishi Lancer Evolution VII GSR



Stars and Stripes Grand Championship

Type d'épreuve : 4 courses
Licence obligatoire : A
Réglementation : Voitures américaines
Récompense : Honda Spoon S2000 Race Car



Boxer Spirit

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : A
Réglementation : Courir avec une Porsche RUF, une Subaru Impreza, une Subaru Legacy...
Récompense : Subaru Legacy Blitzen B4.



80's Sports Car Cup

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : A
Réglementation : Voitures anciennes (Mazda Savanna, Nissan Skyline GT-R S-Tune (R32), Toyota Sprinter Trueno...) Récompense : Nismo Skyline GTR S-Tune (R32)



Race of NA Sports

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : A
Réglementation : Voitures à moteur atmosphérique
Récompense : Mazda RX-8



Race of Turbo Sports

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : A
Réglementation : Voitures à moteur turbo
Récompense : Mine's Lancer Evolution VI



Gran Turismo All Stars

Type d'épreuve : Championnat de 10 courses
Licence obligatoire : iB
Réglementation : -
Récompense aléatoire : Nismo Skyline GTR R-Tune (R34), Ford GT40 Race Car, Mine's Skyline, Honda Raybrig NSX

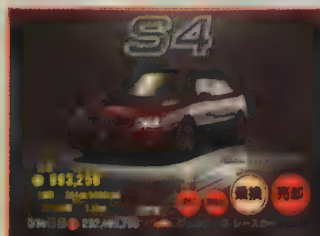
All Japan GT Championship

Type d'épreuve : Championnat de 10 courses
Licence obligatoire : iB
Réglementation : -
Récompense aléatoire : Honda ARTA NSX, Denso Sard Supra GT, Loctite-Zexel GT-R Skyline, Calsonic Skyline



Tourist Trophy

Type d'épreuve : Championnat de 5 courses
Licence obligatoire : A
Réglementation : Conduire une Audi TT 1.8 Quattro
Récompense : Audi S4



New Generation Sports Altezza

Type d'épreuve : Championnat de 5 courses
Licence obligatoire : A
Réglementation : Conduire une Toyota Altezza
Récompense aléatoire : Altezza LM Race Car, Toyota Vitz RS 1.5, Tom's X540 Chaser



Honda Type-R Meeting

Type d'épreuve : Championnat de 5 courses
Licence obligatoire : B
Réglementation : Conduire une Honda Type-R
Récompense aléatoire : Honda NSX Type-R, Spoon Sports S2000, Mugen S2000, Honda S2000





Mitsubishi Evolution Meeting

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : B
Réglementation : Conduire une Mitsubishi Lancer Evolution
Récompense : Mitsubishi Lancer Evolution VI Rally Car



Dream Car Championship

Type d'épreuve : Championnat de 5 courses
Licence obligatoire : iA
Réglementation : -
Récompense aléatoire : Subaru Impreza Race Car, Honda S2000 Race Car, Mitsubishi FTO Race Car, Mazda RX-7 Race Car



★ LES COUPES ★ LIGUE PROFESSIONNELLS

British GT Car Cup

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : iA
Réglementation : -
Récompense : Aston Martin Vanquish V12



Gran Turismo World Championship

Type d'épreuve : Championnat de 10 courses
Licence obligatoire : iA
Réglementation : -
Récompense aléatoire : Nissan R390 GT1 Road Car, Ford GT40, Opel Calibra Touring Car, Jaguar XJ220 Race Car



FF Challenge

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : iA
Réglementation : Voitures à traction seulement (FF)
Récompense : Spoon Sports Civic Type R



FR Challenge

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : iA
Réglementation : Voitures à propulsion seulement (FR)
Récompense : Nismo GT-R LM Road Car (R33)



MR Challenge

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : iA
Réglementation : Voitures à moteur central seulement (MR)
Récompense : Tommykaira ZZII



4WD Challenge

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : iA
Réglementation : Voitures à transmission intégrale seulement (4WD)
Récompense : Mitsubishi Lancer Evolution VII Rally Car Prototype



Spider and Roadster

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : iB
Réglementation : Honda S2000, Lotus Elise, Mazda Eunos Roadster, Mercedes SLK, Opel Speedster, Porsche RUF 3400S...
Récompense : Shelby Cobra



BONUS ★ LIGUE AMATEURS ★

Toutes les coupes Or de la Ligue Amateurs : Dodge Viper GTS-R Team Oreca et seconde cinématique de fin.



Boxer Spirit

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : iB
Réglementation : Piloter une Porsche RUF, une Subaru Impreza, ou une Subaru Legacy
Récompense : Porsche RUF RGT



Race of NA Sports

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : iB
Réglementation : Piloter une voiture à moteur atmosphérique (NA)
Récompense : Pagani Zonda C12 S





Race of Turbo Sports

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : iB
Réglementation : Piloter une voiture à moteur turbo
Récompense : Porsche RUF CTR 2



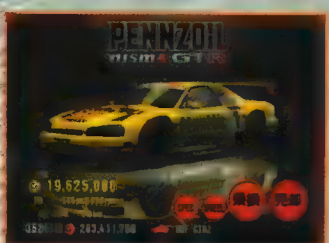
Gran Turismo All Stars

Type d'épreuve : Championnat de 10 courses
Licence obligatoire : iA
Réglementation : -
Récompense aléatoire : Dodge Viper Concept, Subaru Impreza WRX Si Sedan, Nissan R390 GT1 Race Car, Toyota GT-One Race Car



All Japan GT Championship

Type d'épreuve : Championnat de 10 courses
Licence obligatoire : iA
Réglementation : -
Récompense aléatoire : Honda Castrol Mugen NSX, Toyota Super Autobacs Apex MR-S, Lamborghini Diablo GT (versions japonaise et US seulement), Nissan Skyline Pennzoil Nismo GT-R



Italian Avant Garde

Type d'épreuve : 2 courses
Licence obligatoire : iB
Réglementation : Piloter une voiture italienne
Récompense : Pagani Zonda Race Car



GT Race of Red Emblem

Type d'épreuve : 3 courses
Licence obligatoire : iA
Réglementation : Piloter une Nissan Skyline
Récompense aléatoire : Nismo Skyline GT-R, Nismo Skyline GT-R S-Tune, Nismo 400R



Vitz Race

Type d'épreuve : Championnat de 5 courses
Licence obligatoire : iB
Réglementation : Piloter une Toyota Vitz
Récompense aléatoire : Toyota Altezza LM Racecar, Castrol Tom's Supra, Vitz RS 1.5, Supra RZ



Elise Trophy

Type d'épreuve : Championnat de 5 courses
Licence obligatoire : iB
Réglementation : Piloter une Lotus Elise 190 ou Motor Sports seulement
Récompense : Lotus Elise 190



Clio Trophy

Type d'épreuve : Championnat de 5 courses
Licence obligatoire : iB
Réglementation : Piloter une Renault Clio V6 ou une Clio Sports Race Car seulement
Récompense : Volkswagen New Beetle Cup Car



Tuscan Challenge

Type d'épreuve : Championnat de 5 courses
Licence obligatoire : iB
Réglementation : Piloter une Tuscan Speed 6 seulement
Récompense : TVR Griffith 500, TVR Speed 12



Dream Car Championship

Type d'épreuve : Championnat de 7 courses
Licence obligatoire : S
Réglementation : -
Récompense aléatoire : Panoz Esperante GTR-1, Mitsubishi FTO LM Race Car, Toyota GT-One Race Car, F090/S



BONUS * LIGUE PROFESSIONNELLS *

Toutes les épreuves de la Ligue Professionnels remportées : F686/M.



Polyphony Digital Cup

Type d'épreuve : Championnat de 10 courses

Licence obligatoire : S

Réglementation : Voitures de série (non modifiée)

Récompense aléatoire : TVR Speed 12, Toyota GT-One Race Car, Suzuki Escudo Pike's Peak Version, F094/S



Like the Wind

Type d'épreuve : 1 course

Licence obligatoire : S

Réglementation : -

Récompense : Mazda 787B Le Mans



Formula GT

Type d'épreuve : Championnat de 10 courses

Licence obligatoire : S

Réglementation : Voitures de course uniquement (Race Cars et monoplaces)

Récompense aléatoire : F090/S, F688/S, F686/F, F687/F



★ LES COUPES ★ SPÉCIALES DE RALLYE

Tahiti Challenge of Rally

Type d'épreuve : 3 courses

Licence obligatoire : R

Réglementation : Voitures chaussées de pneus rallye

Récompense : Toyota Celica Rally Car



Tahiti Challenge of Rally II

Type d'épreuve : 3 courses

Licence obligatoire : R

Réglementation : Voitures chaussées de pneus rallye

Récompense : Toyota Corolla Rally Car



Tahiti Maze

Type d'épreuve : 3 courses

Licence obligatoire : R

Réglementation : Voitures chaussées de pneus rallye

Récompense : Ford Escort Rally Car



Tahiti Maze II

Type d'épreuve : 3 courses

Licence obligatoire : R

Réglementation : Voitures chaussées de pneus rallye

Récompense : Subaru Impreza Rally Car



Smokey Mountain Rally

Type d'épreuve : 3 courses

Licence obligatoire : R

Réglementation : Voitures chaussées de pneus rallye

Récompense : Ford Focus Rally Car



Smokey Mountain Rally II

Type d'épreuve : 3 courses

Licence obligatoire : R

Réglementation : Voitures chaussées de pneus rallye

Récompense : Mitsubishi Evolution VI Tommy Makinen Edition



Swiss Alps

Type d'épreuve : 3 courses

Licence obligatoire : R

Réglementation : Voitures chaussées de pneus rallye

Récompense : Peugeot 206 Rally Car



Swiss Alps II

Type d'épreuve : 3 courses

Licence obligatoire : R

Réglementation : Voitures chaussées de pneus rallye

Récompense : Mitsubishi Evolution VII Rally Car Prototype



Super Special Route 5 Wet

Type d'épreuve : 3 courses

Licence obligatoire : R

Réglementation : -

Récompense : Citroen Xsara Rally Car



Super Special Route 5 Wet II

Type d'épreuve : 3 courses

Licence obligatoire : R

Réglementation : -

Récompense : Subaru Impreza Rally Car Prototype



BONUS RALLYE

Toutes les coupes Or de la Spéciale de Rallye : Suzuki Escudo Pike's Peak Version.



★ LES COURSES ★ COURSE D'ENDURANCE

Grand Valley

Type d'épreuve : 300 km
Licence obligatoire : iA
Réglementation : –
Récompense aléatoire : Corvette
C5R, Spoon S2000 Race Car, Nissan
390 GT1 Road Car, F090/S



Seattle

Type d'épreuve : 40 tours (100 miles)
Licence obligatoire : iA
Réglementation : -
Récompense aléatoire : F687/S,
Tommykaira ZZ2, Panoz Esperante
GTR-1, Nismo GT-R LM Road Car



Laguna Seca

Type d'épreuve : 90 tours (200 miles)
Licence Obligatoire : iA
Réglementation : –
Récompense aléatoire : F686/M,
Calsonic Skyline, Altezza LM Race Car

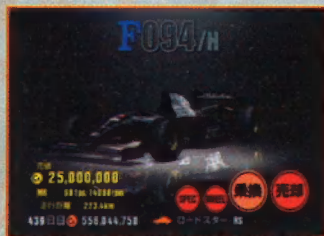


Passage to Colosseo (Rome circuit)

Type d'épreuve : 2 heures
Licence Obligatoire : iA
Réglementation : -
Récompense aléatoire : F688/S, Gillet
Vertigo Race Car, Lancia Delta
Integrale HF Rally Car Pagani Zonda
C19 Race Car

Trial Mountain

Type d'épreuve : 2 heures
Licence obligatoire : iA
Réglementation : —
Récompense aléatoire : Mine's
Skyline GT-R/N1 V-Spec (R34), Lister
Storm V12 Race Car, Honda S2000
LM Race Car, F094/H



Special Stage Route 11

Type d'épreuve : 50 tours
Licence obligatoire : iA
Réglementation : -
Récompense aléatoire : Honda Arta
NSX, SuperAutobacs APEX MR-S,
F687/S. Chevrolet Camaro Race Car



Roadster Apricot Hill

Type d'épreuve : 40 tours
Licence obligatoire : iA
Réglementation : Piloter une Mazda
Eunos Roadster.
Récompense aléatoire : F688/S,
Mazda Eunos Roadster, Mazda
Eunos Roadster RS 1.8



Tokyo R246

Type d'épreuve : 100 tours
Licence obligatoire : iA
Réglementation : -
Récompense aléatoire : F064/H,
Mazda RX-7 LM Race Car, C-West
Retson, Toyota Gt-One Road Car



Mistral (Côte-d'Azur)

Type d'épreuve : 78 tours
Licence obligatoire : IA
Réglementation : -
Récompense aléatoire : Lamborghini
Diablo GT (version jap seulement),
Jaguar XJ220 Road Car, Mitsubishi
FTO LM Race Car, F686/M



Super Speedway

Type d'épreuve : 150 km
Licence obligatoire : iA
Réglementation : —
Récompense aléatoire : Corvette C5R,
F090/S, Renault Clio Sports Race Car,
Tickford Falcon XR8

BONUS

Toutes les coupes Or
des Courses Endurance
Or: F094/H



Toutes les coupes Or
du mode Gran Turismo:
F688/S



BONUS ★ **POURCENTAGE** ★

Au fil des victoires et des coupes, le pourcentage d'avancement dans le jeu progresse. Il est visible dans l'écran de statut. Quelques voitures peuvent être gagnées lors de cette progression.

50%: Chevrolet Corvette C5R

75%: Mazda 787B

100%: F094/S



★ GT3 ★ AU MANS

À l'occasion des 24 heures du Mans qui se sont déroulées les 16 et 17 juin dernier, Consoles+ a assisté à la présentation officielle du jeu le plus attendu du moment : Gran Turismo 3.



Kazomuri, le papa de GT3, a eu l'occasion de piloter une Viper.

Plusieurs dizaines de joueurs étaient présents pour l'occasion. Ces privilégiés avaient été triés sur le volet à partir des banques de données de Sony contenant le nom de ses clients qui ont acheté un produit PlayStation et renvoyé le bulletin se trouvant à l'intérieur. Ce petit groupe d'heureux élus a eu l'occasion de jouer pour la première fois à ce nouveau volet de Gran Turismo avec le volant à retour de force. Pour eux, une grande compétition avait été organisée.

Les fans présents

Pour chaque équipe de trois joueurs, le but était simple : participer à un maximum d'épreuves pendant que se déroulaient les véritables 24 heures du Mans, soit deux tours de cadran sans s'arrêter... Les épreuves proposées étaient nombreuses. Elles allaient de la course de 100 tours à la course d'endurance consistant à accomplir un maximum de kilomètres en un temps imparti. Mais il faut dire que le prix accordé aux vainqueurs avait de quoi motiver les participants : des tours de circuits en Dodge Viper GTS. Un

rêve pour tous les passionnés de sport automobile. Après une lutte acharnée, c'est finalement la Team Irocoa, composée de Sébastien, Olivier et Patrick qui a remporté la victoire. Ces trois gaillards étaient au volant d'une... Viper GTS-R. Mais comme il n'y a pas de perdants dans le monde merveilleux de Sony, tous les concurrents ont reçu le pack GT3-volant.

Sony aussi !

Mais plus que cette compétition, cette présentation officielle était l'occasion pour Sony de montrer son investissement dans le sport automobile. Le géant nippon a pu confirmer son soutien le plus total envers la Team Oreca, équipe concourant à cette édition 2001 des 24 heures du Mans. Cette année, Sony disposait d'ailleurs d'un virage bien à lui : baptisé « virage PS2 » et décoré d'un maximum de pancartes géantes arborant fièrement les logos PS2 et GT3.

Gran Turismo Itou

De part et d'autre du village des 24 heures du Mans, des dizaines de bornes avaient été installées pour que le public puisse s'initier. Dans l'enceinte du concours, SCEE avait vu les choses en grand. Des reproductions de sièges baquets de F1 munies de volants à retour de force offraient encore plus de réalisme aux participants. C'était bien sûr pour eux l'occasion de tester ce volant, avec lequel Zano à trajecter de longues heures pour vous fournir son aide de jeu. Après essai, il est clair que nous avons affaire à un petit bijou. GT3 sera disponible dans notre pays à l'heure où vous lirez ces lignes.

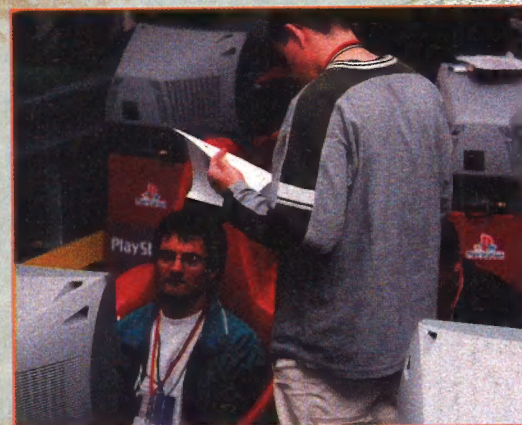
Kael



C'est dans l'enceinte du village PlayStation au Mans que s'est déroulée la compétition.



Voici le volant à retour de force. Bien que petit, il retranscrit parfaitement les sensations de conduite.



La compétition fut rude et la fatigue au rendez-vous.



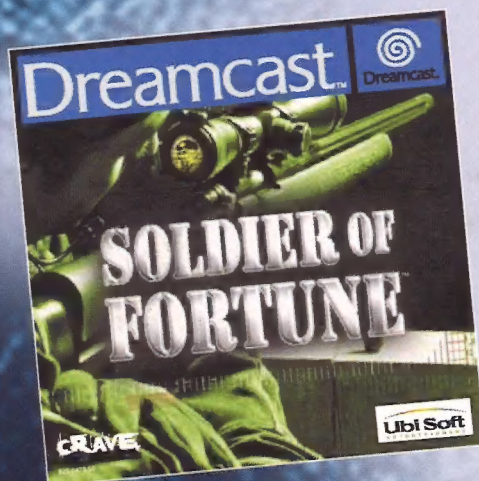
Sébastien, Olivier et Patrick sont les grands gagnants du concours GT3.



Tout ce beau monde est reparti avec le pack GT3-volant.

STRATA GAMES

LE JEU VIDÉO AUTREMENT...



04 STRATAGAMES MANOSQUE
Tél. 04 92 87 84 20

05 STRATAGAMES BRIANCON
Tél. 04 92 20 39 43

06 STRATAGAMES CAGNES / MER
Tél. 04 93 22 55 21

06 STRATAGAMES NICE
Tél. 04 93 92 92 73

06 STRATAGAMES NICE
Tél. 04 93 71 55 71

06 STRATAGAMES GRASSE
Tél. 04 93 40 88 16

13 STRATAGAMES MARSEILLE
5 AVENUES
Tél. 04 91 34 45 00

13 STRATAGAMES MARSEILLE CASTELLANE
Tél. 04 91 78 96 75

13 STRATAGAMES MARSEILLE ENDOUME
Tél. 04 91 31 04 62

13 STRATAGAMES MARSEILLE MAZARGUES
Tél. 04 91 40 32 43

13 STRATAGAMES MARSEILLE ST BARNABE
Tél. 04 91 85 22 22

13 STRATAGAMES MARSEILLE
PLAN DE CAMPAGNE

13 STRATAGAMES MARSEILLE
RUE NEGRESKO

13 STRATAGAMES PORT DE BOUC
Tél. 04 42 06 30 92

13 STRATAGAMES GARDANNE
Tél. 04 42 65 82 85

13 STRATAGAMES CHATEAURENARD
Tél. 04 90 90 02 18

13 STRATAGAMES
CHATEAUNEUF LES MARTIGUES

13 STRATAGAMES MARTIGUES
Tél. 04 42 40 47 33

13 STRATAGAMES LA CIOTAT
Tél. 04 42 98 02 88

13 STRATAGAMES AIX EN PROVENCE
Tél. 04 42 20 72 29

28 STRATAGAMES CHARTRES
Tél. 02 37 21 21 08

30 STRATAGAMES BAGNOLS
Tél. 04 66 39 15 70

30 STRATAGAMES LES ANGLÉS
Tél. 04 32 70 00 11

34 STRATAGAMES LUNEL
Tél. 04 67 91 00 15

42 STRATAGAMES FEURS
Tél. 04 77 26 54 38

42 STRATAGAMES ROANNE
Tél. 04 77 70 03 48

83 STRATAGAMES TOULON GRAND VAR
Tél. 04 94 01 75 50

83 STRATAGAMES STE MAXIME
Tél. 04 94 43 95 98

83 STRATAGAMES SIX FOURS
Tél. 04 94 88 63 62

83 STRATAGAMES SOLLIES PONT
Tél. 04 98 01 00 13

83 STRATAGAMES HYERES CENTRE VILLE
Tél. 04 94 65 30 58

83 STRATAGAMES HYERES CENTRE
Tél. 04 94 35 83 48

83 STRATAGAMES HYERES CENTR'AZUR
Tél. 04 94 38 81 16

83 STRATAGAMES ST RAPHAEL
Tél. 04 94 83 74 23

84 STRATAGAMES PERTUIS
Tél. 04 90 09 74 04

84 STRATAGAMES CAVAILLON
Tél. 04 90 78 39 52

VPC TÉL : 04 93 02 19 04

3615 STRATA'GAMES



SONIC est de retour
pour ses 10 ans

© SEGA/Sonic Team, 2001

SEGA®

VOUS TENEZ LE DESTIN DE L'HUMANITE ENTRE VOS MAINS,
ALLEZ-VOUS SAUVER LE MONDE OU LE CONQUERIR ?



CHAQUE HEROS A UN COTE OBSCUR



POUR CONSOLE DREAMCAST EXCLUSIVEMENT

Sega et Dreamcast sont des marques déposées de SEGA CORPORATION, 2001 © SEGA CORPORATION.

SONIC TEAM™

